¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!

XBOX™

Revista Ofi…

SILENT HILL 4: THE ROOM

CLASES MAESTRAS

HALO 2

ANÁLISIS EXCLUSIVO

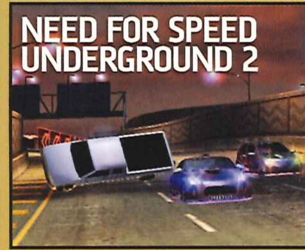
STAR WARS LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II

Regresa el mejor RPG de la saga

ANALIZAMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES:

PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO







REPORTAJE: Te ofrecemos un completo avance de los juegos que llegarán en 2005 a Xbox

NÚM. 35 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €







www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Óscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Oficina en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Oficina en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
01/05





¿Año de transición?

Aunque a estas alturas Microsoft todavía sigue deshojando la margarita de cuándo presentara a la sucesora de Xbox al gran público -y más importante aún: cuándo será comercializada- parece claro que al menos durante la mayor parte del año, nuestra atención debería estar centrada en seguir disfrutando de nuestra Xbox y de los muchos juegos que para ella aparecerán a lo largo de 2005.

Y es que aunque es muy probable que el lento y no siempre fiable goteo de información que ininterrumpidamente se produce sobre cómo será Xbox 2 nos haga volver cada cierto tiempo los ojos al futuro, lo que es evidente es que la nueva hornada de títulos que la consola de Microsoft tiene ya en la recamara logrará invariablemente que tornemos la vista al presente para recrearnos con las maravillas que nos esperan.

Si alguien lo dudaba, o si tal vez pensaba que la mayoría de las compañías empezarían a reservar sus grandes franquicias o licencias para desembarcar a bombo y platillo en la sucesora de Xbox, le aconsejamos que le eche un detenido vistazo al reportaje que hemos preparado con muchos -como se suele decir son todos los que están pero no están todos los que son- de los bombazos que nos aguardan ya como quien dice a la puerta de la esquina.

Como no podía ser de otra manera, muchos de los nombres que más llaman la atención dentro de la lista de próximos lanzamientos para 2005 son continuaciones de franquicias sobradamente conocidas, que ya han paladeado las mieles del éxito en nuestra consola, como es el caso de las nuevas aventuras de Sam Fischer en *Chaos Theory* o del retorno del sobresaliente *Los Caballeros de la Antigua República*.

También habrá lugar para que juegos que ya han triunfado en otras plataformas, como es el caso de los aclamados *Far Cry*, *Doom III* o *Half-Life 2*, demuestren de qué son capaces al ser trasvasados a la consola de Microsoft, en el momento presente la única plataforma capaz de hacerle sombra técnicamente al PC.

Y por supuesto también habrá lugar para las sorpresas, aunque aquí es más difícil citar algunos nombres sin temor a pillarse los dedos. Dejémoslo en que la mayoría de las compañías cuentan en sus "laboratorios" con nuevos títulos con aspiraciones a lograr convertirse en nuevas franquicias de éxito.

Así las cosas, y a riesgo de acabar con ojos de camaleón, parece que el 2005 se va a convertir en un año en el que tendremos puesto un ojo en el presente y otro en el futuro, un año de transición en el que saborearemos las delicias cocinadas para una plataforma ya consolidada mientras imaginamos los placeres gastronómicos que nos deparará su sucesora.

José Emilio Barbero
Director


XBOX
LIVE
JUGABLE
Revista Oficial XBOX
JUEGO DEL MES
Revista Oficial XBOX
ÉLITE


XBOX
LIVE
JUGABLE
Pittman


XBOX
LIVE
JUGABLE

Sumario35


XBOX
LIVE
JUGABLE


Time: 0'52"96
Revista Oficial XBOX
ÉLITE
SÓLO PARA XBOX



↑ Cuidado con los fuegos en expansión. Dañarán y destruirán todo lo que intentamos proteger... incluyendo al pobre bombero que está ahí agachado.

Roll Call

Haciendo justicia con el hacha en ristre



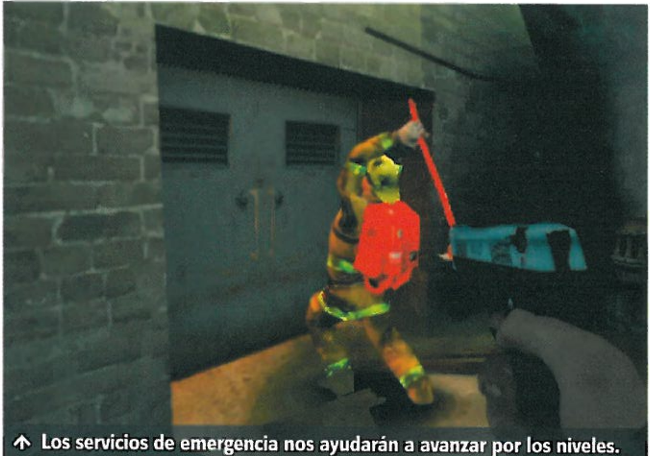
AUNQUE *ROLL CALL* es un shooter en primera persona, está ambientado en un terreno nada ficticio. Los tipos que necesitan un correctivo son los matones, vándalos y gángsteres que están causando disturbios en NYC. Nos hemos alistado en una unidad especial conocida como G18, que reparte todo tipo de justicia entre los humanos descarriados.

Utilizando el fiel motor Havok, *Roll Call* incorporará una ciudad totalmente interactiva donde las historias cotidianas corren felizmente paralelas a las matanzas y el caos producido en cualquier parte. Nada más empezar el juego, un camión acaba de explotar en un callejón, lo que produce más explosiones en cadena en las calles adyacentes hasta que cae sobre nosotros toda una sección de escalera de incendios y escombros de los edificios.

Es entonces, a las puertas del infierno, cuando se espera que comencemos a rescatar ciudadanos atrapados por el incendio. Como miembros del equipo G18, podremos dirigir los servicios del cuerpo de bomberos, policía y ambulancias, utilizando sus habilidades para ayudarnos. Podremos indicar a un oficial de bomberos que rompa puertas y apague fuegos mientras nos sumergimos en el humo para sacar cuerpos. Los bomberos también nos darán consejos sobre la mejor forma de rescatar a la gente, por lo que deberemos prestarles atención: aquí puede residir la diferencia entre tener éxito en una misión o no.

Por supuesto, todo el tiempo habrá bandas ansiosas por poner fin a nuestras heroicidades y, con toda la gama de armas con las que dispondremos, incluyendo escopetas, pistolas y hasta un valioso escudo antidisturbios, no deberíamos tener problemas para ocuparnos de sus anárquicos hábitos. Aunque eso no quiere decir que sean estúpidos. Si nos ven ayudando a un grupo de bomberos a apagar el fuego de una gasolinera, correrán a atacarnos. Además, el fuego se extiende con rapidez, por lo que tendremos que actuar rápidamente o ese encantador motor gráfico Havok se pondrá en marcha y el infierno se extenderá más y más.

Aunque todavía está en las primeras etapas de su desarrollo, *Roll Call* tiene un aspecto muy prometedor. La idea de comandar un grupo de asistencia por las calles ardientes de NYC repartiendo justicia es realmente apetecible, y el hecho de que mientras lo hagamos los edificios exploten a nuestro alrededor es también bastante excitante. Nos presentamos voluntarios para apagar todos los fuegos que nos manden.



↑ Los servicios de emergencia nos ayudarán a avanzar por los niveles.



↑ La visión nocturna ayudará a ver a los ciudadanos atrapados.





↑ Cuando los bomberos intenten apagar los fuegos, las bandas les atacarán.



↑ Aquí yace muerto un miembro de una banda mientras se lucha contra el fuego.

Información adicional

¡ES EL HAVOK!

En los varios niveles del juego que contemplamos vimos morir al héroe. Cada vez que reaparecía y tenía lugar una explosión, el motor Havok enviaba escombros en todas las direcciones. Nunca sabremos dónde estamos a salvo, por lo que tendremos que confiar tanto en nuestro ojo como en nuestra arma.



¡ATRAPADO!

No vamos a pensar que todo el mundo en un edificio en llamas necesita que le rescaten. Algunas personas son miembros de bandas obsesionados con el fuego. Se esconden e intentan atacarnos desde la oscuridad. ¡Los muy cobardes!



↑ Los bomberos pedirán ayuda y explicarán lo que está ocurriendo en el nivel. Hay que intentar no dispararles: son nuestros amigos.

Fuego en el supermercado

A DIFERENCIA de muchos juegos en los que el fuego es un objeto estático, en este intentará quemar todo lo que pueda. Se extenderá por zonas combustibles, destruyéndolo todo en su camino, incluyéndonos a nosotros, naturalmente. Si no ayudamos a los servicios de emergencia a hacer su trabajo y no mantenemos a distancia a las bandas que quieren atacarles, los daños podrán ser fatales. Afortunadamente, nuestro escudo antidisturbios es resistente al fuego, por lo que nos proporciona un alto grado de protección.



↑ Sólo sobreviviremos si evitamos que se extienda.



↑ Hay que utilizar el escudo, ya que nos protegerá del fuego.

Como Gunnar controla el armamento y la munición, puedes dedicar la mano libre para abofetear a los enemigos que custodian tu objetivo.

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

Rogue Trooper

Está loco, es azul, y viene a por ti



Juez Dredd aparte, uno de los personajes más carismáticos de *2000AD*, a pesar de su sempiterno aspecto de estreñido, es *Rogue Trooper*, el último de los hombres de la Infantería Genética de Un-Earth, y un canalla miserable. Modificado genéticamente para soportar las condiciones de una atmósfera venenosa (de ahí el tono azulado de su piel, suponemos), anda sediento de venganza contra los que eliminaron a su especie en la Masacre de la Zona Quartz, de la que él fue el único superviviente. Hasta aquí, un juego de acción en tercera persona del montón. Pero ahora viene lo bueno: como Infante Genético puedes guardar tu personalidad en un chip que albergas en el cráneo. Si resultas herido puedes traspasar tu identidad a otro infante o, en el caso de los tres amigos caídos del *Rogue Trooper*, en el equipo que cargas contigo. Tenemos a Helm, el amigo que vive en su casco, a Gunnar, un tipo que se ha instalado en su arma, y Bagman, que habita en tu mochila.

Sin embargo, estos tres tipos ofrecerán más síntomas que los habituales en un cuadro de esquizofrenia, puesto que gracias a ello tu equipo se encarga de algunos combates en tu lugar. Helm es un maestro de la informática, capaz de piratear cualquier sistema para abrir puertas o crackear redes completas. Gunnar explora el campo de batalla y carga tu arma de forma instintiva, o bien cambia entre el tipo de munición que se precise. También podrás configurar a Gunnar para que actúe a modo de distracción, abriendo fuego contra enemigos que no podrán verlo apoyado contra una pared u oculto entre las sombras.

El tercer y último ítem/camarada es Bagman, que se erige en una especie de ojos sitos en tu nuca. Te pasará objetos cuando los necesites o, mediante el empleo de un brazo mecánico, lanzará granadas a los enemigos que se aproximen por la retaguardia. También controla a distancia, y puedes plantarlo a modo de cebo, o bien como si de una bomba por radiocontrol se tratara.

En cada nivel hay unos objetivos que cumplir, pero Rogue Trooper es un tío atlético capaz de sortear muros, degollar a vigilantes descuidados, colarse con sigilo en los sistemas de seguridad más complejos y cumplir misiones en entornos abiertos. Tal y como susurra uno de los vigilantes enemigos al oído de su compañero antes de encontrarse con una desagradable muerte en la escena introductoria: «corre el rumor de que si Rogue Trooper te echa la vista encima, estás muerto». Así pues, nos esperan generosas dosis de sigilo. Bueno, en realidad, de sigilo modificado genéticamente o, lo que es lo mismo, el tipo de sigilo capaz de reventar ordenadores, estrangular enemigos, lanzar granadas y recargar tu arma, todo al mismo tiempo. Mucho nos tememos que Sam Fisher va a ponerse verde de envidia cuando conozca a este tipo...


Puedes completar cada misión a tu antojo: gozas de libertad absoluta.

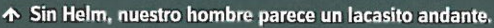

Puedes colocarte con sigilo a la espalda de los enemigos.

Bombas inteligentes

Todavía no sabemos cómo se lo montará Rogue Trooper con su equipo cuando actúe con independencia, pero una cosa está clara: redaños no le pueden faltar.

Sin la ayuda de Helm te arriesgas a recibir un balazo en el entrecejo y a no poder cruzar más puertas que las que están abiertas. Y si decides dejar a Gunnar como cebo, ¿qué tipo de ataque utilizarás a continuación? Suponemos que aquí entrarán en juego los elementos de sigilo, acompañados de las posibilidades de libre exploración. En resumen, habrá que pensar tanto como disparar, que en el fondo es lo que nos gusta a todos.





Sin Helm, nuestro hombre parece un lacasito andante.



¿Cómo se lo montará Rogue Trooper sin Gunnar?



Ándate con ojo cuando te acerques. Tú eres inteligente, pero ellos son muchos.



En la secuencia que vimos, Rogue Trooper no se andaba con chiquitas.

Información adicional

¿CUALQUIER TIEMPO PASADO FUE MEJOR?
No se trata del primer videojuego de Rogue Trooper. En los tiempos del Spectrum 128k, este personaje ya protagonizó su propia aventura. En ella tenías que dar esquinazo a los guardianes y recuperar las piezas de un cohete que se hallaban esparcidas por Un-Earth. Esperemos que esta versión sea bastante mejor.

ÉL ES LA MUERTE
Rebellion también se encargó del desarrollo de otro juego de *2000AD*, *Judge Dredd: Dredd Versus Death*, así como de *Sniper Elite*, título de pronta aparición. Se supone que con la experiencia adquirida con tan brutales y futuristas juegos, *Rogue Trooper* debe convertirse en una auténtica pasada.



Si un enemigo te descubre tienes que actuar rápido. La IA, como supondrás a tenor de esta captura, irá a por ti con todas sus fuerzas.



Todo listo para la gran final de Zurich

La FIFA Interactive World Cup llega a su momento cumbre, aunque sin participación española

Como os hemos venido informando en meses posteriores (véase ROX 32), la FIFA Interactive World Cup se ha estado disputando desde octubre a diciembre a nivel mundial (países de los seis continentes están tomando parte en el evento). Hasta el momento, cada país ha tenido oportunidad de celebrar los respectivos torneos para seleccionar a los finalistas que les representaron en las diversas semifinales (por lo que se refiere a Europa eran tres: una en Londres, otra en París y otra en Berlín).

En nuestro caso, y después de que cinco de las seis plazas de finalistas quedasen ocupadas por otros tantos jugadores que se ganaron el puesto en diferentes torneos celebrados en diversos puntos de nuestra geografía, quedaba únicamente por dilucidar quién sería el sexto y último representante que se uniría a nuestra peculiar "armada invencible", y para ello Microsoft y Electronic Arts -los organizadores de este importante evento- celebraron el día 25 de noviembre en Madrid un acto en el que 32 jugadores previamente seleccionados se enfrentaron entre sí hasta que, como en la película *Los Inmortales*, sólo quedó uno.

El evento, que resultó francamente emocionante, contó además con la asistencia de los conocidos jugadores Figo, Solari y Perea, que no sólo se limitaron a otorgarle brillantez al acto con su mera presencia, sino que además se animaron a disputar partidos entre sí con el juego *FIFA 2005*, e incluso también se dejaron abrumar por las habilidades de los mejores jugadores que participaron en el torneo.

Finalmente, el ambicionado puesto de finalista fue para César Moral, un madrileño de 17 años que derrotó pon un contundente 0-3 a su último rival, David Andrés.

Una vez reclutado al completo el equipo español, el siguiente paso fue acudir a la semifinal regional correspondiente, que en este caso se disputó en Paris el día 4 de diciembre. Lamentablemente, la diosa fortuna no fue demasiado benevolente con nuestros chicos, que eso sí, sólo fueron derrotados a la postre por la selección italiana, que fueron quienes se alzaron con el codiciado billete para la final de Zurich.

Pese a todo, la actuación del equipo español sólo puede ser calificada de sobresaliente y su segundo puesto (por encima de los representantes portugueses, belgas, holandeses y franceses) es más que meritorio.

Así pues, todo está dispuesto para que el día 18 de diciembre (pocos días después de que escribamos estas líneas) se dispute la gran final de Zurich, que tendrá presencia italiana, sudafricana, norteamericana, brasileña, australiana, inglesa y coreana. El acto coincidirá con la celebración de la Gala FIFA 2004 en la que se designará el "FIFA World Player" de este año, título al que aspiran Ronaldinho, Shevchenko y Henry.

↑ La semifinal regional de la primera FIFA Interactive World Cup se celebró en Paris y fue muy emocionante por el nivel demostrado por todos los participantes.





Vuelve el equipo Rainbow

Ubisoft anuncia Rainbow Six 4

Tom Clancy y Ubisoft siguen sacándole todo el juego a las tres franquicias a las que hasta el momento han dado vida, y si *Ghost Recon 2* nos ha visitado recientemente y *Splinter Cell Chaos Theory* lo hará en fechas ya muy próximas, la otra saga restante, *Rainbow Six*, se prepara para volver al primer plano de la actualidad.

La cuarta entrega de esta franquicia, que por el momento no tiene todavía un nombre definitivo, llegará durante la primavera de este mismo año, y nos propondrá, al frente del equipo Rainbow, combatir una amenaza bioterrorista. La primera novedad sustancial introducida es que además del conocido Ding Chavez -el líder del equipo- también podremos asumir el control de Diete Weber, un francotirador cuya misión consistirá en cubrir a los miembros del equipo en los momentos más delicados.

Lógicamente, ésta no será la única novedad con la que contará el juego, ya que también se nos ofrecerán nuevas armas y equipamiento, mejores gráficos, una IA remodelada de los enemigos -mucho más peligrosos y sagaces-, un nuevo modo Carrera para Xbox Live y nuevos operativos de élite (incluyendo expertos en demoliciones, electrónica y reconocimiento del terreno).



Así luce el renovado motor gráfico del juego.

A por la Liga de Campeones

EA publicará el juego oficial de la Champions

EA Sports sigue apostando fuerte por el deporte rey y además de visitarnos cada año con su franquicia más popular, *FIFA*, continua realizando incursiones con otras franquicias inspiradas en los diversos torneos que giran en torno al balompié.

Si anteriormente eventos como la Eurocopa o el Mundial han sido objetos de juegos licenciados por EA Sports, en este caso le toca el turno a la Liga de Campeones, el torneo que anualmente enfrenta a los mejores clubs europeos y en el que los últimos años tanto han brillado los equipos españoles.

UEFA Champions League 2004-2005 será publicado en febrero de este mismo año, y aunque por el momento no han trascendido demasiados detalles sobre su contenido, sí os podemos adelantar que en el juego estarán representados 239 equipos europeos (de las ligas alemana, inglesa, francesa y española, entre otras) y que por supuesto nuestro principal objetivo consistirá en ir superando con la escuadra que elijamos las diferentes eliminatorias hasta lograr alzarnos con el codiciado trofeo.

BREVES

Regreso crónico

En una entrevista concedida por el actor Vin Diesel a un medio *on line*, éste confirmó que el estudio de desarrollo Starbreeze va a realizar una secuela del aclamado *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*. Al parecer, el juego ha tenido mejor acogida que incluso la propia película.

De vuelta al infierno

Y hablando de regresos, Eidos ha confirmado por su parte que el shooter bélico *Shellshock: Nam 67* va a tener también una secuela, que será de nuevo desarrollada por Guerilla Games (creadores a su vez de *Killzone*)

Contra el terror

La serie *Conflict* de SCi va a tener en breve una nueva entrega. *Conflict: Global Terror*, que será publicado en el otoño de este año, nos propondrá de nuevo controlar a un equipo de cuatro soldados que recorrerá el mundo luchando contra el terrorismo global. El desarrollo corre a cargo de Pivotal Games.

Fuera de juego

Codemasters ha decidido ponerle el punto y final a la franquicia *Club Football*, que durante estos últimos años había servido de punto de partida para crear juegos con el nombre de los más importantes clubs europeos. En el caso de nuestro país, el Real Madrid y el Barça habían sido los equipos elegidos.

Pequeño gran hombre

Capcom traerá la saga Mega Man a Xbox

Era uno de los pocos personajes legendarios que todavía no había puesto sus pies en nuestra consola, como ya lo habían hecho con anterioridad sin ir más lejos Sonic, Spyro, Crash... El caso es que Capcom ha decidido por fin trasvasar una de sus sagas más conocidas a Xbox gracias a *Mega Man Anniversary Collection*, una recopilación de la mayor parte de los juegos protagonizados por tan singular personaje (desde *Mega Man 1* a *Mega Man 8* y pasando por plataformas que van de la NES a la Super Nintendo, sin olvidar Playstation).

Mega Man debutó en la consola NES de Nintendo allá por el año 1987 y desde entonces han sido más de una treintena los juegos que en torno a este personaje se han publicado para las diferentes plataformas, principalmente para la generación de los 8 bits.

En principio, el lanzamiento de esta interesante recopilación está previsto para marzo de este mismo año.



Mega Man: pequeño pero matón.

Deporte blanco

Nobilis publicará Ski Racing 2005

Pese a la enorme cantidad de juegos que hasta el momento se han publicado para nuestra consola, todavía quedan géneros por explorar y más concretamente deportes que no han sido abordados por título alguno.

Sin ir más lejos, aunque han sido muchos los juegos que nos han trasladado hasta las pistas de esquí para subirnos a una tabla de snowboard, todavía ninguno -si no nos falla la memoria- nos había propuesto lanzarnos por las mencionadas pistas sobre los útiles más convencionales para surcarlas: unas tablas de esquí.

Y esa carencia es justo la que intenta solventar *Ski Racing 2005*, un juego que viene respaldado por el apoyo del prestigioso esquiador Hermman Maier y que nos permitirá disputar las clásicas pruebas de este deporte: eslalon, eslalon gigante, súper gigante...

Nobilis comercializa este juego que probablemente estará ya disponible cuando leáis estas líneas, y por cierto, también va a hacer lo propio con *Scrapland*, el juego desarrollado por el estudio español Mercury Steam del que ya os hemos hablado con anterioridad (véase ROX 34).



¿Listos para emular a Paquito Fernández Ochoa?



No es una bala, ni un avión, ni Superman. Es nuestro esquiador.

Nuevos periféricos

Disponibles en Centro Mail

La ya de por sí extensa gama de hardware disponible para Xbox sigue incrementándose de forma incesante. En esta ocasión, el mérito le corresponde a la cadena de tiendas Centro Mail, que acaba de incorporar a su catálogo tres nuevos dispositivos. En concreto, se trata de un Pad de control inalámbrico (39,95€), con un alcance máximo de 10 metros, un Control Pad Crystal (19,95€), del mismo color que la sugerente versión de la consola, y finalmente un adaptador RF para televisor (9,95€).







HIP, HIP HURRA Hip Interactive nos visitó para presentar tres nuevos proyectos

El pasado mes de noviembre de 2004 dos responsables de Hip Interactive visitaron nuestro país para mostrar a la prensa especializada tres nuevos proyectos que próximamente engrosarán el catálogo de esta compañía.

El primero de ellos es *Pariah*, un singular shooter en primera persona que posee un motor gráfico francamente prometedor. Su desarrollo corre a cargo de Digital Extremes, también responsables del conocido *Unreal Tournament 2004*.

El segundo es *Stolen*, un juego basado en el sigilo y con una más que notable inspiración en *Metal Gear Solid* y *Splinter Cell* que, entre otras cosas, se diferencia de ellos por poseer una sugerente protagonista femenina llamada Anya.

Finalmente nos queda *CT Special Forces Fire for Effect*, un juego que nos propondrá combatir la amenaza terrorista y que nos llevará a vivir todo tipo de situaciones tan peligrosas como variadas. Los tres juegos serán publicados a lo largo de la primavera de 2005.



Pariah.



CT Special Forces Fire for Effect.



Stolen.


BLiNX 2
MASTERS OF
TIME & SPACE
LANZAMIENTO
3 DE DICIEMBRE
SÓLO
PARA
XBOX
ARTOON™
Microsoft
game studios
3+
www.pegi.info
XBOX
it´s good to play together
xbox.com/es
Microsoft, Xbox®, Xbox® Live™ y los logotipos de Xbox® son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países.

Los más vendidos

Estaba cantado. El regreso del Jefe Maestro ha sido tan triunfal como cabía esperar, y pese a ciertas pegas que se le pueden poner a su doblaje, Halo 2 es tan absolutamente alucinante como todos imaginábamos. Su primer puesto en la lista no deja lugar a dudas. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.



1 HALO 2
EDITOR: **MICROSOFT**
DESARROLLADOR: **BUNGIE**
Cinco millones de copias se han vendido ya en todo el mundo del juego de Bungie, y nuestro país ha puesto su gotita de arena para llegar a esa cifra record.



2 HALO 2 (EDICIÓN LIMITADA)
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BUNGIE**
Pues sí, juego extraordinario, situación inaudita: *Halo* ocupa los dos puestos de la lista con sus dos ediciones diferentes. Algo insólito que difícilmente se repetirá.



3 PRO EVOLUTION SOCCER 4
EDITOR: **KONAMI** DESARROLLADOR: **KONAMI**
Era uno de los juegos más anhelados por los usuarios de Xbox y por ello no es de extrañar que los usuarios lo hayan recibido con los brazos abiertos.



4 FABLE
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **LIONHEAD**
Uno de esos escasos juegos que cuanto más lo jugamos más nos gusta. Una IA prodigiosa y un mundo detallista sin igual son algunas de sus virtudes.



5 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
Chaos Theory está ya muy cerca, y mientras su predecesor goza de renovada popularidad gracias a su atractivo precio.



6 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EA**
Los juegos de conducción siguen siendo todo un filón en Xbox, y si además se apuntan a la moda del tuning, el éxito está más que asegurado.



7 UEFA EURO 2004
EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
Las líneas económicas siguen dando tanto juego como el propio deporte rey en nuestro país. Lo curioso es que este juego ha desbancado al propio *FIFA*.



8 TOP SPIN (CLASSICS)
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Ha pasado ya tiempo desde su lanzamiento y por el momento su reinado sigue sin amenaza. No hay un juego mejor que este de tenis para ninguna plataforma.



9 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EA**
EA continua exprimiendo la licencia de la trilogía fílmica de Jackson y lo hace con uno de los mejores juegos realizados sobre la inmortal creación de Tolkien.



10 PROJECT GOTHAM RACING 2 (CLASSICS)
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BIZARRE**
A punto de descolgarse de la lista, es más que probable que su testigo sea recogido por el prometedor *Forza Motosports*, cuya lanzamiento está ya muy próximo.



Los datos nos los ha proporcionado Centro Mail.

Próximos lanzamientos

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
Primavera 05	25 To Life	Avalanche	Eidos
	Advent Rising	Majesco	Vivendi Univ.
	Area 51	Midway	Midway
	Close Combat: First to Fight	Destineer	Take-Two
	Commandos Strike Force	Pyro	Eidos
	Conker: Live & Reloaded	Rare	Microsoft
	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Kuju	Oxygen Int.
	CT Special Forces: Fire For Effect	Light & Shadow Pr.	Hip Interactive
	Dead or Alive Ultimate	Tecmo	Microsoft
	Delta Force: Black Hawk Down	TBA	Novalogic
	Destroy All Humans	Pandemic	THQ
	Doom 3	id Software	Activision
	FIFA Street	EA BIG	EA
	Forgotten Realms: Demon Stone	Stormfront	Atari
	Forza Motorsport	Microsoft	Microsoft
	Get On Da Mic	Eidos	Eidos
	Gungriffon	Kama	Tecmo
	Iron Phoenix	Sammy	Sammy
	Jade Empire	BioWare	Microsoft
	King Arthur	Konami	Konami
	King of Fighters 2003/2004	SNK	TBA
	Lego Star Wars	Giant	Eidos
	Medal of Honor: Dogs of War	EA	EA
	Mercenaries	Pandemic	LucasArts
	Midnight Club 3: DUB Edition	Take-Two	Take-Two
	NARC	Midway	Midway
	Otogi 2	From Soft.	Sega
	Pariah	Digital Ext.	Hip Interactive
	Playboy: The Mansion	Arush	Ubisoft
	Predator: Concrete Jungle	Eurocom	Vivendi Univ.
	Project Zero 2: Crimson Butterfly	Tecmo	Tecmo
	Pure Pinball	Iridon	Iridon
	Red Ninja: End of Honour	Tranji	Vivendi Univ.
	Scarface	Radical Games	Vivendi Univ.
	Snowblind	Crystal Dyn.	Eidos
	Sonic Mega Collection Plus	Sega	Sega
	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Ubisoft
	Star Wars KOTOR II: The Sith Lords	Obsidian	LucasArts
	Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Activision
	Starcraft: Ghost	Blizzard	Vivendi Univ.
	The Punisher	Volition	THQ
	TimeSplitters Future Perfect	Free Radical	EA
	Torque	Garage Games	JoWood
	World Racing 2	TDK	TDK
Verano 05	100 Bullets	TBA	TBA
	ATV Quad Power Racing 3	Climax	TBA
	Batman Begins	Eurocom	EA
	Cold Winter	Swordfish Stu.	Vivendi Univ.
	Dancing Stage Fusion	Konami	Konami
	Freedom Fighters 2	IO Interactive	EA
	Justice League	Trav. Tales	Midway
	Metal Slug 4 & 5	SNK	SNK
	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Midway
	NBA Street	V3 NuFX	EA
	Oddworld: Stranger's Wrath	Oddworld In.	EA
	Painkiller	Dreamcatcher	Mindscape
	Rogue Trooper	SCi	SCi
	Sniper	Elite Rebellion	TBA
	SNK Vs. Capcom Chaos	SNK Playmore	SNK Playmore
	Star Wars Episode III	LucasArts	LucasArts
	The Incredible Hulk	Radical	Vivendi Univ.
	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft Montreal	Ubisoft

*Estas fechas estan sujetas a cambios.

Estadísticas Xbox

¿Qué te ha parecido Fable?

XBOX

LEYENDA

- Es tan bueno como esperaba ... 54%
- No es tan bueno como esperaba pero me ha gustado 31%
- Me ha decepcionado ... .15%



Buscando antiguos secretos,
se encontraron con un enemigo invencible.
©2004 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo de Bungie, Xbox®, el logo de Xbox®, Xbox® Live™, y los logos de Xbox® Live™ son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Todas las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.
HALO 2
16+
www.pegi.info
BUNGIE
SÓLO PARA XBOX
Microsoft game studios
halo2.com
La tierra nunca volverá
a ser lo mismo.
XBOX
it's good to play together
xbox.com/es
LIVE
INCLUYE FUNCIONES ONLINE





xbox.mad@mcediciones.es

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o no conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos.

UN POQUITO DE POR FAVOR

Hola señores. He comprado recientemente la consola Xbox y puedo decir que está bien, pero lo malo es que soy un aficionado a los juegos de rol y lamento decir que en Xbox no hay un gran número de estos maravillosos juegos, al menos títulos que estén disponibles en España. ¿Por qué sucede esto? ¿Qué cantidad de aficionados es necesaria para que las compañías traigan estos videojuegos a España? Éstas son mis preguntas, espero que me respondáis ya que así podréis aclarar la situación de todos los aficionados a este género que existen.

Álvaro Espinosa (correo electrónico)

Sentimos tener que haber resumido tu carta, y no podemos sino recomendarte algunos de los mejores juegos que han salido al mercado en el género que mencionas. Suponemos que habrás jugado a *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República*, pero si no lo has hecho aún estás a tiempo, y además pronto saldrá su segunda parte (puedes leer un completo análisis en este mismo número). *Fable* es otra de las mejores opciones que puedes comprar para Xbox, una gran aventura donde el rol y la interacción con otros personajes crea una gran atmósfera de juego. La tercera opción bien podría ser *Deux Ex: Invisible War*, un juego de rol en primera persona. Sin olvidarnos de *Sudeki*, que tampoco está nada mal. Respecto al número de juegos de rol, en realidad no es una situación exclusiva de nuestro país, puesto que en España se lanzan prácticamente el 100% de los juegos que llegan al mercado europeo. Otra cosa es que no todos los juegos desarrollados en Japón acaben apareciendo en Europa, aunque tenemos que decir que tampoco hay tantos títulos del género que nos mencionas que sólo hayan salido en el mercado nipón.

↓ *Blinx 2.*

¿DÓNDE ESTARÁ MI CARRO?

Me gustaría saber cómo conseguir los coches ocultos de *Project Gotham Racing 2*, como el Tvr Speed, Porsche 911, Delfino Feroce, etc.. Gracias por responderme.

Jequil Tours (correo electrónico)


↑ *Steel Batallion: Line of Contact.*

La verdad es que vas a tener que currártelo de lo lindo para conseguir todos los coches que nos mencionas, pero aquí te ofrecemos la lista de coches disponibles y lo que tienes que hacer para obtenerlos:
Ferrari 250 GTO. Gana el desafío de kudos en Bronce.
Mercedes Clk-Gtr. Gana el desafío de kudos en Oro.
Porsche 911. Gana el desafío de kudos en plata.
Tvr Speed. Gana el desafío de kudos en Platinum.

UN JUEGO PARA PASAR EL "GATO"

Hola os escribo porque tengo un par de dudas: la primera es que me gustaría que me ofrecierais algo de información sobre *Blinx 2*; la segunda duda es saber si pueden jugar dos jugadores a *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*.

Josué Rumbo (correo electrónico)

Cuando leas estas líneas ya tendrás disponible el juego *Blinx 2* (puedes además leer su análisis en este mismo número) para comprarlo, pero te podemos adelantar que las novedades más destacables que presenta esta secuela son la mayor libertad de juego y los modos multijugador, tanto cooperativos como a la hora de enfrentarte a otros jugadores. Por otro lado, *Splinter Cell 2* tiene uno de los modos multijugador más divertidos que puedes encontrar hoy día en el mercado, donde dos jugadores tratan de infiltrarse mientras otros dos tratan de cazarlos jugando en primera persona, eso sí, usando las funciones y características de Xbox Live.

A TODO MECH

Saludos. Estoy pensando comprar el juego *Steel Batallion: Line of Contact* pero en un foro de Internet he podido leer que la caja grande de este juego venía con un "pedazo" de mando, el juego para un jugador y la versión para juego on line.

Xullo Nogueira (correo electrónico)

Efectivamente, todavía es posible encontrar algunas de las escasas unidades del juego que se pusieron a la venta en España. También has acertado en cuanto al contenido de la enorme caja, pero aunque su precio también es grande, las satisfacciones que ofrece compensan con creces la inversión que realizas.

COMPLETAR SUDEKI

Os escribo porque estoy atascado en *Sudeki*. La cuestión es cómo acabar con el robot final con el que tenemos que pelear. Tengo el personaje principal en el nivel trece con unos 1.600 puntos de vida, pero sólo cuenta con una única habilidad, que hace muy poco daño. Para colmo de males, cuando logro debilitarlo un poco, se recarga la vida y no se qué más puedo hacer, pues a mi me mata de un solo disparo y me cuesta mucho escapar de él. Seguro que estoy dejando de lado cosa porque me paso todo el rato dando vueltas a su alrededor. También quería aprovechar la ocasión para mostrar mi descontento por no poder disfrutar de un juego como *Riddick* con subtítulos en castellano.

Mario (carta)

Básicamente, este robot (que no es el enemigo final del juego), tiene varios tipos de potentes ataques, pero conseguirás derrotarlo si te centras en golpearlo en sus ojos y alrededores usando tus ataques más potentes. Para evitar que se recargue, ataca sus brazos cuando esté realizando este movimiento para interrumpirlo, verás como ahora no te resulta tan difícil. Comprendemos tus quejas sobre *Riddick*, ya que se trata de un juego realmente bueno que muchos usuarios pueden no disfrutar plenamente por no tener soltura con el inglés, pero afortunadamente cada vez son mayoría los títulos que aparecen con los textos traducidos a nuestro idioma.

DESDE EL FORO

www.revistaoficialxbox.net

Como era de esperar, el número de mensajes comentando las virtudes y los fallos de *Halo 2* se han multiplicado en el foro. Hay opiniones de todas clases y para todos los gustos; por un lado amargas quejas sobre el doblaje del juego y algunos fallos en las texturas por parte de **Link_Nintendo**, a quien secundan foristas como **Rastan, Axl** o **Molist**. Otros usuarios, en cambio, como **Tyrant** (quien se ha pasado el juego ¡por octava vez!), no dudan en afirmar que sus gráficos, jugabilidad y acción lo sitúan como el mejor shooter disponible en el mercado. Por otro lado, **Jacobo_249** anda buscando ayuda para solucionar un problemilla en *Sudeki*; esperemos que pronto le echen un cable al igual que a Pepinillo, quien busca algunos trucos para sacar el máximo partido de *Project Gotham Racing 2*. **Takedown** se desmarca de los juegos actuales destacando la futura aparición de *Quake 4*, un título que además de presentar un aspecto gráfico muy prometedor, vendrá a continuar la jugabilidad de *Quake 2*, teniendo en cuenta el enfoque único multijugador que propuso *Quake 3*. **Deimos** sigue disfrutando de esa maravilla llamada *Ninja Gaiden*, e intenta conseguir todos los escarabajos de oro que le permitan desbloquear los extras; menos mal que **Rastan** ha solucionado rápidamente sus problemas. Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.



Un año más

Cargado de buenos juegos y muchas promesas, algunas cumplidas y otras sin cumplir, 2004 se acaba y llega 2005, un año marcado por la expectación y la incertidumbre: ¿cuándo saldrá finalmente la nueva Xbox? ¿Será compatible con la original? Aún no podemos responder a esas preguntas que, por otro lado, quizá sea demasiado pronto formular, porque hay más de 400 juegos en producción para nuestra consola favorita, síntoma inequívoco de que aún nos queda mucho que ver y jugar antes de plantearnos qué nos deparará la siguiente generación de Xbox.

Un avance de los juegos de 2005

Como siempre, las fechas de lanzamiento de los juegos son tan variables como el ancho de banda de una ADSL, así que hay pocos títulos que podamos situar en un punto concreto del año. No obstante, hemos querido intentar ordenarlos con cierto orden cronológico para que puedas hacerte una idea del tiempo que falta para poder disfrutar de algunas de las más prometedoras producciones que nos reserva este 2005.

ENERO

El año comienza con unas cuantas licencias de cine y televisión, así como una gran producción de ciencia ficción que promete destacar por encima de las otras: ***Advent Rising***, una aventura de acción de ciencia ficción que abre una trilogía de juegos en los que el guión presentará al jugador elecciones que alterarán dramáticamente su curso, añadiendo así cierto aliciente a un género que suele adolecer de cierta carencia de contenido. Además, su protagonista podrá blandir dos armas, dando algo más de variedad a la acción y el combate.

Precisamente esa variedad parece estar ausente de otra de las novedades de este mes, ***King Arthur***, un juego que ya ha salido en Estados Unidos y que es licencia de la película de igual nombre recientemente aparecida en DVD. *King Arthur* permite elegir entre cinco personajes y tiene una mecánica de juego muy similar a la de *Baldur's Gate Dark Alliance* y *Gauntlet*, ambientando la acción en una Britania de hace 1.500 años ocupada por los romanos.



Advent Rising.



King Arthur.

Ya en el terreno de las licencias de TV tendremos ***Robotech Invasion***, juego de acción futurista con grandes robots, soldados, vehículos varios y una historia procedente del anime. También de la pequeña pantalla, y tras su paso por PC, llegará ***CSI: Crime Scene Investigation***, una aventura gráfica convencional que incluirá varios casos originales de los chicos de CSI Las Vegas.



Robotech Invasion.



CSI: Crime Scene Investigation.

El capítulo de los deportes quedará cubierto con dos secuelas: ***Outlaw Golf 2*** (un golf con chicas explosivas) y ***NFL Street 2*** (fútbol americano callejero). Por su parte, ***Sonic Mega Collection Plus*** nos traerá una recopilación de algunos de los mejores juegos del famoso erizo de Sega. Enero terminará con dos importantes lanzamientos: ***Close Combat First to Fight***, un juego bélico moderno desarrollado junto con el Cuerpo de Marines de Estados Unidos, y ***Midnight Club 3 DUB Edition***, el más serio y sólido competidor de *Need for Speed Underground* que, entre otras cosas, te permitirá circular libremente por la ciudad, sin circuitos cerrados. »


Outlaw Golf 2.


NFL Street 2.


Sonic Mega Collection Plus.

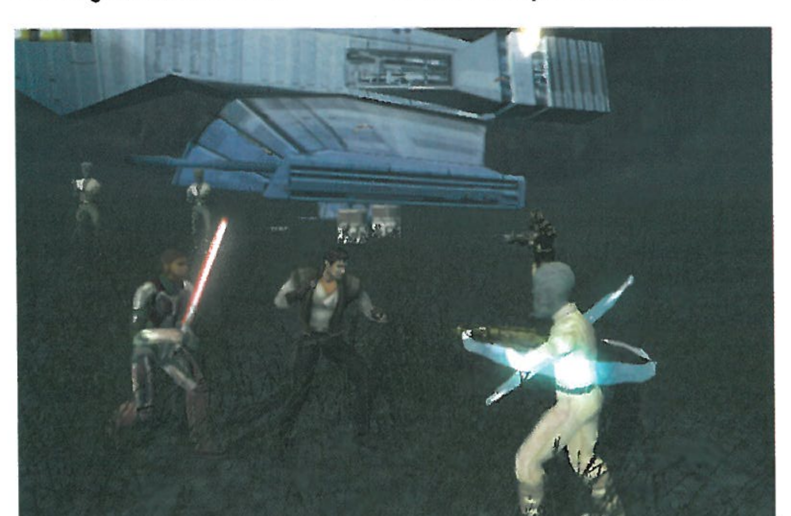

Close Combat First to Fight.


Midnight Club 3 DUB Edition.


Star Wars Republic Commando.


Mercenarios.


Forgotten Realms Demon Stone.


Star Wars Los Caballeros de la Antigua República II: Los Señores Sith


Constantine.


Destroy All Humans.

FEBRERO

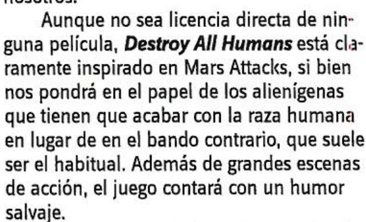
El primer desembarco de títulos de LucasArts en 2005 será este mes, con dos juegos de Star Wars y uno de manufactura original. Ya te hemos hablado de ***Star Wars Republic Commando***, ***Mercenarios*** y ***Star Wars Los Caballeros de la Antigua República II: Los Señores Sith***, así que no abundaremos en ellos. Sin embargo sí nos vamos a detener en otras producciones que también son grandes licencias de otras industrias, como es el caso de ***Forgotten Realms Demon Stone*** (un juego clónico de los de *El Señor de los Anillos* de Electronic Arts, pero ambientado en los Reinos Olvidados), y ***Constantine***, cuyo lanzamiento en España no está muy claro. Este último es la versión interactiva del filme de igual nombre, protagonizado por Keanu Reeves, y que lleva a la gran pantalla las aventuras de un personaje de cómic, Hellblazer, dedicado a cazar demonios que se ocultan entre nosotros.

Aunque no sea licencia directa de ninguna película, ***Destroy All Humans*** está claramente inspirado en Mars Attacks, si bien nos pondrá en el papel de los alienígenas que tienen que acabar con la raza humana en lugar de en el bando contrario, que suele ser el habitual. Además de grandes escenas de acción, el juego contará con un humor salvaje.

La dosis bélica del mes de San Valentín vendrá de la mano de dos pesos pesados, ambos ambientados en la Segunda Guerra Mundial: ***Brothers in Arms*** y ***Medal of Honor: Dogs of War***. El primero se distinguirá de sus competidores por un sólido mecanismo de escuadrón al que podrás dar órdenes y un mapa táctico que ayudará a planear los movimientos y acciones de cada misión. Del segundo no hay información excepto que, según un comunicado de EA, "avanza la serie presentando a los jugadores una nueva forma de jugar".

La nota de color de febrero la pondrá ***Playboy The Mansion*** (el juego de estrategia que te permitirá levantar el imperio Playboy), mientras que ***Otogi 2: Immortal Warriors*** nos devolverá al Japón feudal en un juego de acción y demonios que sigue fielmente el corte de su predecesor.

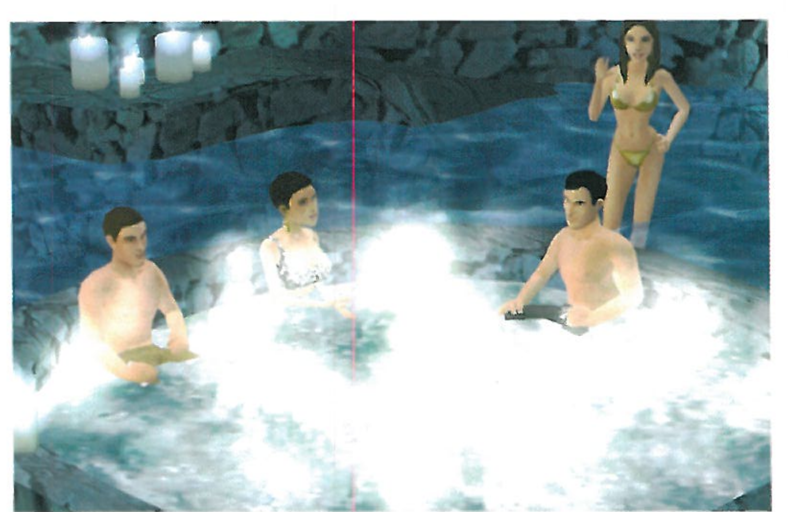
También tendremos deportes con ***UEFA Champions League 2005*** (que seguramente será una adaptación de FIFA) y ***Forza Motosport***, que será el primer juego de simulación de conducción exclusivo para Xbox, con más de 60 circuitos, un número similar de vehículos licenciados, soporte Xbox Live y un modo carrera que enganchará a más de uno.




MARZO

La acción será protagonista absoluta, tanto en primera como en tercera persona y tocando diferentes subgéneros, temáticas y épocas. Sam Fisher comenzará su nueva aventura en Corea del Norte, con una ambientación mucho más realista que ya »


Brothers in Arms.


Playboy The Mansion.



Otogi 2: Immortal Warriors.



Forza Motosport.



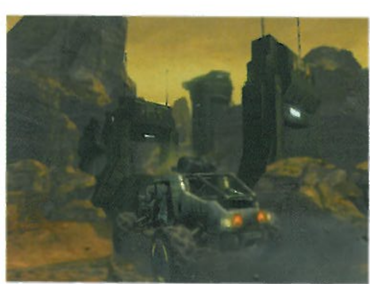
Cold War.



Delta Force: Black Hawk Down.



PainKiller.



Pariah.

sorprendió en el E3 de 2004 a quienes tuvieron la oportunidad de ver ***Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory***. De parecido corte será ***Cold War***, un juego de acción en primera persona en el que el sigilo cobrará también un papel muy relevante, aunque a diferencia del juego de Ubi éste estará protagonizado por un periodista (ex agente de la CIA) y ambientado en la Unión Soviética de la Guerra Fría.

Más convencional será la acción de ***Delta Force: Black Hawk Down*** (conversión del título para PC) y ***PainKiller*** (también procedente del PC pero dentro del terreno de la fantasía, con una guerra en el purgatorio). Por su parte, ***Pariah*** intentará asombrar con una sólida inteligencia artificial y sorprendentes secuencias de acción en vehículos, que mientras que este juego ocuparán solamente algunos niveles, en ***Notorious: Drive to Kill*** serán protagonistas, pues se trata de un juego de combate de coches en los que irás con miembros de tu banda sembrando el caos por diferentes escenarios.

Cerrando el apartado de acción del mes de marzo, hay dos títulos muy interesantes a priori por las propuestas que hacen. ***CT Special Forces: Fire for Effect*** es un juego de acción en tercera persona que se podrá jugar con dos personajes diferentes, uno de ellos más enfocado en la acción pura y dura y otro en el sigilo. ***Cold Fear*** también ofrecerá la misma perspectiva, pero en un entorno bien diferente: un barco fantasma que lo convierte en el primer juego de terror del año.

Aunque en este primer trimestre andaremos un poco escasos de juegos de plataformas, probablemente ***Super Monkey Ball Deluxe*** valga por varios, pues recuperará la esencia del género dándole cierto toque pintoresco con un simiesco protagonista. Tampoco hay muchos arcades, de modo que la compilación de ***Metal Slug 4 y 5*** tendrá que cubrir el expediente.

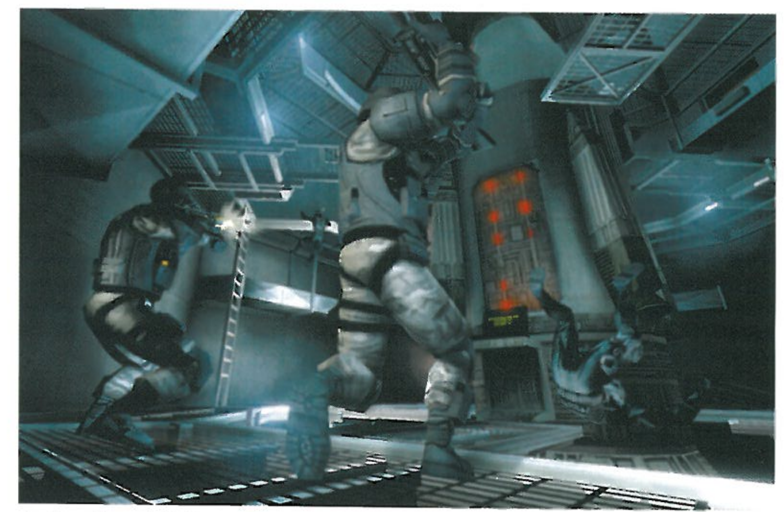
Por último, en marzo tendremos otra aventura gráfica, ***Still Life***, que en tercera persona nos llevará a recorrer diferentes escenarios en dos épocas distintas mientras investigamos una serie de crímenes relacionados entre sí.

PRIMER TRIMESTRE

Evidentemente la mayoría de los juegos de 2005 aún no tienen fecha concreta, pero hay unos cuantos que, en teoría, saldrán a lo largo del primer trimestre, lo que significa que lo harán de mediados de febrero en adelante, salvo algunos títulos de reciente aparición en Estados Unidos que podrían llegar en cualquier momento y casi sin previo aviso.

El género que contará con más títulos seguirá siendo la acción en primera y tercera personas, con bastantes producciones que podríamos reunir bajo el paraguas de la ciencia ficción.

Area 51 nos llevará a la famosa base militar norteamericana en formato de FPS y con tres personajes distintos para descubrir los supuestos secretos que oculta el go- »



Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory.



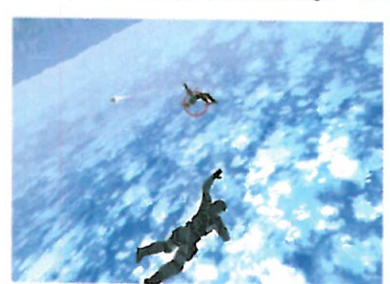
Cold Fear



Super Monkey Ball Deluxe



Notorious: Drive to Kill.

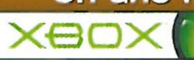


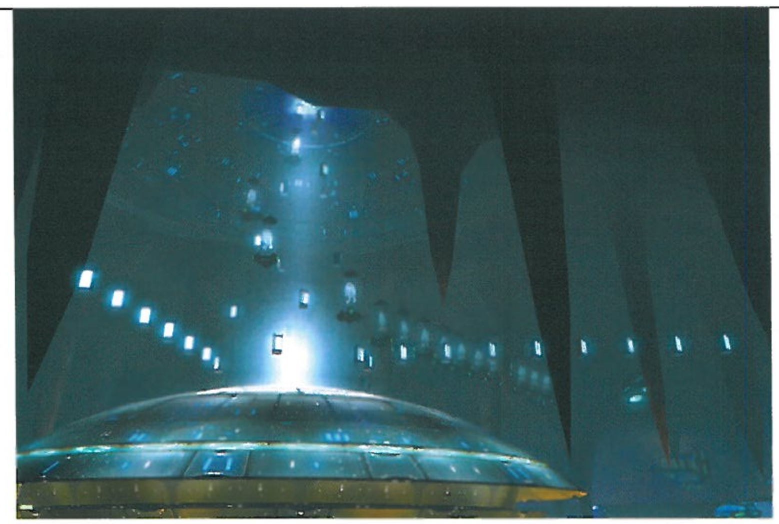
CT Special Forces: Fire for Effect.



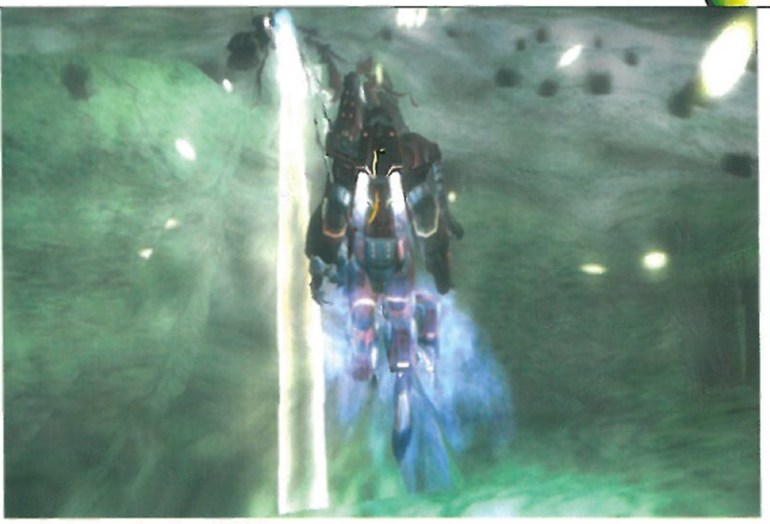
Metal Slug 5.

Scrapland.





Area 51.



Mech Assault 2: Lone Wolf.



Doom III.



Far Cry Instincts.



Starcraft: Ghost.



Tom Clancy's Rainbow Six 4.



25 to Life.



The Punisher.

bierno. En ***Scrapland*** -desarrollado por el estudio español Mercury Steam-controlaremos a un robot que se ha montado a sí mismo con piezas de un desguace, aunque no será ni por asomo tan grande como los robots de combate de ***Mech Assault 2: Lone Wolf***, cuya gran novedad será la de poder combatir también con los soldados fuera de sus trajes de batalla. Los esperados ***Doom III***, ***Far Cry Instincts*** y ***Starcraft: Ghost*** también tienen prevista su aparición en estos primeros meses del año, si bien el que tiene más papeletas para hacerlo vista la solidez de la versión que hemos podido probar es el título de id Software.

La acción táctica en primera persona, con un potente multijugador en Xbox Live en el que podrán participar hasta 16 jugadores y modo cooperativo, llegará con ***Tom Clancy's Rainbow Six 4*** (nombre no definitivo), que promete dar nuevos aires a la saga con una accesibilidad superior a la de anteriores entregas. Dejando a un lado al terrorismo pero sin abandonar el mundo del crimen y ya en tercera persona, veremos ***25 to Life***, que como policías o mafiosos nos permitirá crear nuestra particular carrera en el hampa. Por su parte, ***Stolen*** nos convertirá en una atractiva ladrona equipada con toda suerte de artilugios de alta tecnología, una envidiable agilidad y un notable conocimiento de las artes marciales para robar un montón de valiosos objetos. También al margen de la ley se encuentra el protagonista de ***The Punisher***, que librará su propia guerra contra el crimen como en la película de igual título.

Cambiando de tercio, ***Conker: Live & Reloaded*** será el debut del salvaje personaje de Rare en Xbox en un intenso juego de acción con gore a raudales, opción a jugar en equipo y soporte para Xbox Live.

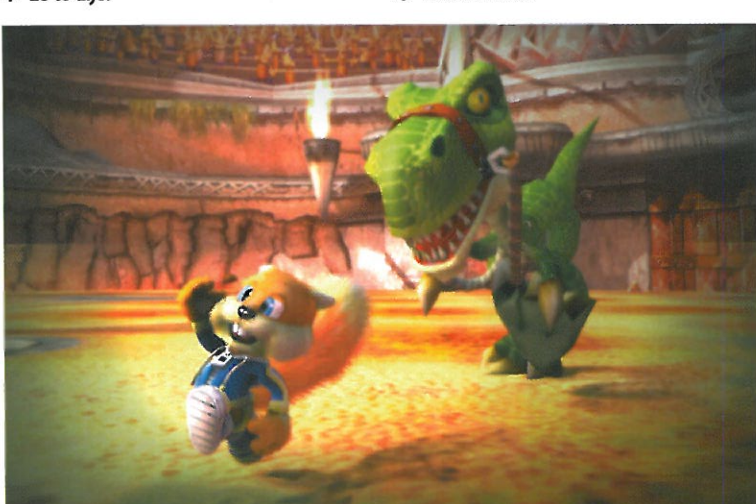
Los aficionados al rol no tendrán que esperar mucho para poder disfrutar de ***Jade Empire***, la nueva producción de BioWare ambientada en un universo totalmente original, y ***The Bard's Tale***, el juego que quedara huérfano tras la desaparición de Acclaim y que recupera una de las sagas clásicas del género para suerte de todos los que tuvimos oportunidad de descubrir el rol con ella.

Otra saga, en este caso de lucha, crecerá con una nueva entrega en este comienzo de año: ***Dead or Alive Ultimate***, que casi diez años después de la aparición del original, logrará despuntar de sus competidores y convertirse en el juego de lucha más potente para Xbox.

Finalmente, dos propuestas diferentes para este trimestre: ***Un Vecino Infernal 2***, que te propone convertirte en la pesadilla de la comunidad de vecinos, y ***Oddworld Stranger's Wrath***, que no dejará atrás el halo de originalidad que ha caracterizado a la única saga que se ha atrevido a tratar temas muy serios desde una perspectiva humorística y con mucha inteligencia, si bien será un juego mucho más orientado a la acción que los anteriores.

QUIÉN SABE CUÁNDO

En este bloque están algunos de los títulos más importantes anunciados para 2005. La inmensa mayoría no tiene fecha definida, si bien el lanzamiento de algunos debería estar sujeto al del estreno de una película por »



Conker: Live & Reloaded.



Jade Empire.



The Bard's Tale.



Oddworld Stranger's Wrath.



Batman Begins.

Un Vecino Infernal 2.

Dead or Alive Ultimate.

ser licencia de ella. Tal será el caso de ***Star Wars Episode III***, que supuestamente llegará en mayo precedido, un mes antes aproximadamente, por ***Lego Star Wars***, una aventura basada en los tres primeros episodios de la saga de Lucas ambientada en un universo construido con Lego y protagonizada por personajes del mismo juego de construcción, eso sí, caracterizados como los de las películas.

De igual modo, ***Batman Begins*** debería lanzarse con la película, que explorará los inicios del joven Bruce Wayne en su lucha contra el crimen. También ***Scarface*** se estrenará en 2005 y tendrá un juego de criminales protagonizado por uno de ellos: el implacable Tony Montana. Otras películas que se han licenciado para juegos son ***King Kong*** (el remake del clásico que está haciendo Peter Jackson), ***Torrente 3*** (con el ubicuo Santiago Segura metido en el proyecto) y ***Robots*** (filme de los creadores de Ice Age). Pero no sólo el cine de estreno nos permitirá convertirnos en protagonistas de primera mano: también títulos como ***The Fast and The Furious*** (A todo gas) y ***Tiburón*** tendrán su juego... Más vale tarde que nunca.

A pesar de su nombre, ***El Padrino*** no será un videojuego de película, sino la respuesta de Electronic Arts a ***GTA: San Andreas***, que también llegará a Xbox este año. Asimismo, procedentes de otras plataformas tendremos ***Sid Meier's Pirates!***, remake de un juego muy antiguo y ***Half-Life 2***, aclamado ya por muchos como el mejor FPS de 2004.

Como todos los años, tendremos nuevas entregas de infinidad de sagas que intentan mejorar a sus predecesores en su cita anual habitual, aunque a veces la cosa se queda en un mero intento. De todos modos es pronto para juzgar, aunque sí sabemos que se lanzarán ***Battlefield: Modern Combat*** (debut en Xbox del popular multijugador para PC), ***Carmageddon*** (revisión del polémico juego en el que te dan puntos por atropellar gente), ***FIFA Street***, ***NBA Street V3***, ***Fight Night 2005***, ***TimeSplitters Future Perfect***, ***Hitman Blood Money***, ***Project Zero 2***, ***World Racing 2***, ***Dead to Rights 2***, »





Star Wars Episode III.

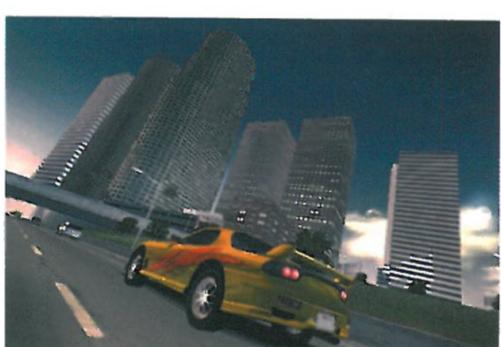
Lego Star Wars.



Scarface.



Robots.



The Fast and The Furious.



GTA: San Andreas.



Sid Meier's Pirates!.



Half-Life 2.



Battlefield: Modern Combat

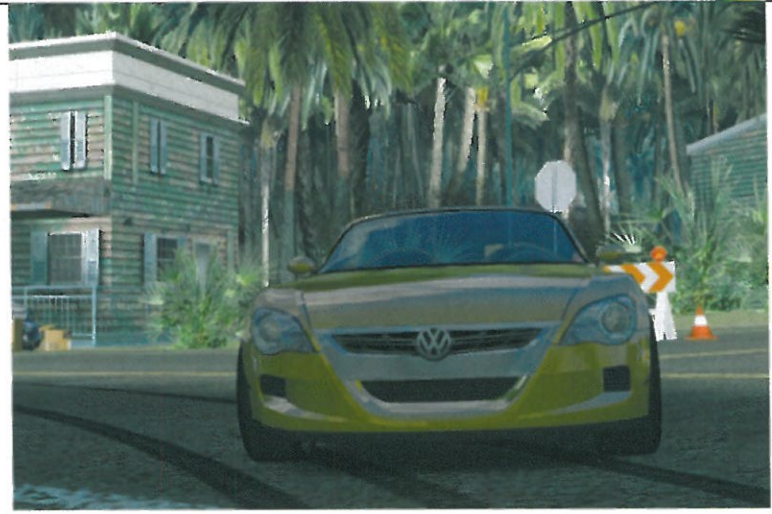


FIFA Street.





TimeSplitters Future Perfect.



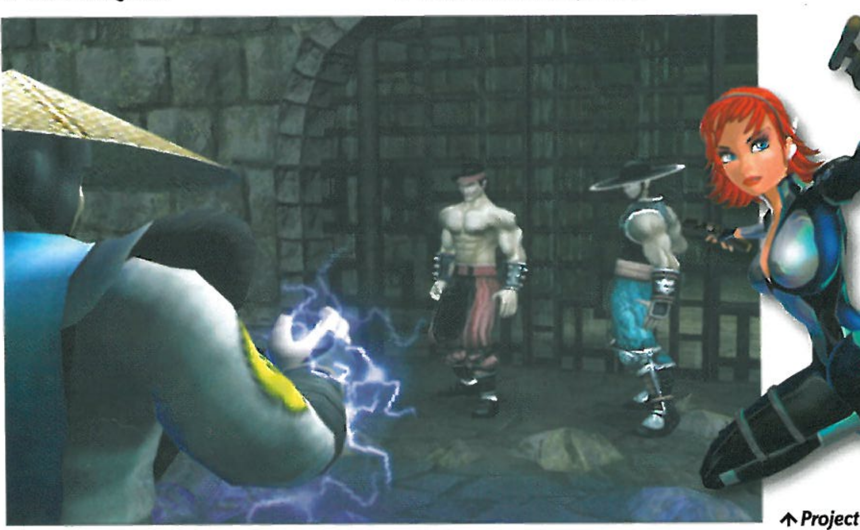
World Racing 2.



Dead to Rights 2.



Kameo Elements of Power.



Mortal Kombat Shaolin Monks.

»» ***Mortal Kombat Shaolin Monks, Moto GP 3, Bloodrayne 2, Burnout 4, Dead or Alive 4 Code Cronus, Perfect Dark Zero*** y ***Wreckless 2***, entre otros. Asimismo veremos por fin ***Juiced***, aunque aún no sabemos si con todas las licencias de coches y demás que tenía originalmente.

Que nadie se asuste: hay juegos de contenido o concepto original o, al menos, ideas que no llevan un ordinal, de momento, al final del nombre. Las aventuras de acción tendrán dos protagonistas femeninas que, si tienen suerte, repetirán a buen seguro en 2006. En ***Kameo Elements of Power*** controlarás a una princesa capaz de transformarse en distintos monstruos, mientras que en ***Red Ninja: End of Honor*** serás una ninja en el Japón feudal (una idea pelín peregrina, sin duda).

En tercera persona saldremos de cacería para recuperar nuestro honor en ***Predator Concrete Jungle***, utilizando el sigilo cuando sea conveniente. Igualmente discretos habrán de ser nuestros movimientos en ***Rogue Trooper***, otra aventura de acción inspirada en los cómics 2000 AD. Con ***Project Snowblind*** nos adentraremos en un universo cyber-punk en formato de FPS y en ***Roll Call*** tendremos la curiosa misión, también en primera persona, de coordinar mediante órdenes de voz a los servicios de emergencia de una ciudad.

Project Zero 2.

Y no podemos olvidarnos de ***Commandos Strike Force***, que supone el salto de la exitosa saga de Pyro Studios al género de los FPS y su regreso a Xbox con un juego que pretende nada menos que medirse con producciones de la talla de *Medal of Honor* y *Call of Duty*.

Por último, dos juegos de estrategia: ***The Movies*** (un auténtico juego de cine, obra de Peter Molyneaux) y ***Battlestations Midway***, un juego que combina acción y estrategia en tiempo real para ofrecernos algunas de las batallas navales más conocidas de la Segunda Guerra Mundial.

Son muchos juegos y más aún que se quedan en el tintero, pero no cabe duda de que 2005 va a ser un año muy intenso en Xbox, con un buen montón de producciones exclusivas y grandes juegos de probado éxito que tratarán de explotar al máximo las capacidades técnicas y online de la consola. Algunos de ellos lo conseguirán y otros se quedarán en el camino. Seguro que más de uno se retrasa y aparece en 2006, mientras que otros serán cancelados antes de ver la luz, como de hecho ya ha sucedido con algunos... Nos quedan 11 meses para contártelo.



Red Ninja: End of Honor.



Predator Concrete Jungle.

Rogue Trooper.



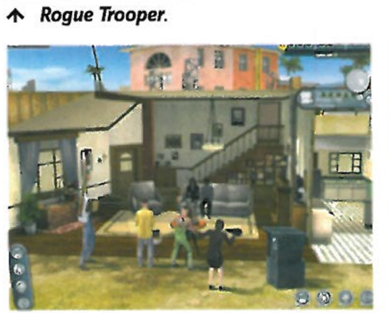
Project Snowblind.



Roll Call.



Commandos Strike Force.



The Movies.



Battlestations Midway.

↑ Acción tiroteadora demencial y frenética como pocas.

El imponente shooter de Eidos no te dejará helado

Project: Snowblind



En nuestro trabajo, analizamos multitud de títulos para Xbox de excelente factura, pero rara vez se nos cae la mandíbula al suelo como nos pasó cuando clavamos la vista en *Project: Snowblind*. Confortablemente arrebujados en las butacas de la sala de proyecciones del Dolby Centre, disfrutamos de una demo impresionante y de unas cuantas horas de adictivas partidas antes de arrinconar a John Chowanec, jefe de producción, y asaltarlo con una batería de preguntas.

Project: Snowblind es la primera incursión del equipo de desarrollo de Crystal Dynamics en el género de los shooters en primera persona.

«Queríamos atar todos los cabos fundamentales antes de embarcarnos en el proyecto, de modo que dedicamos muchas horas a jugar con otros shooters en primera persona, intentando discernir lo bueno de lo sobrante», explica Chowanec.

Project: Snowblind se ambienta en un futuro próximo, si bien a diferencia de las típicas visiones caóticas futuristas, descarta las tonalidades grises y oscuras a favor de unos escenarios coloristas. «Estamos muy orgullosos de la ambientación luminosa y vibrante del juego», destaca Chowanec. «Creemos que contribuye a trabajar en una atmósfera dinámica».

El juego narra las desventuras de Nathan Frost, antiguo integrante de las Fuerzas Especiales que resultó fatalmente herido y cuyo cuerpo fue reconstruido pieza a pieza. Sin embargo, nuestro Robocop particular luce algo más que un esqueleto de titanio y una especial destreza con la pistola, ya que la resurrección robótica ha dotado »



↑ **Aprovecha en todo momento el respaldo que ofrece tu equipo.**



Las fuerzas enemigas acudirán como moscas a tu posición.

Se trata de uno de los juegos más fascinantes, caóticos y frenéticos

» a Frost de un impresionante arsenal de armas, aderezado con nanopoderes espectaculares y ciertas habilidades especiales. Quien conozca la anterior aventura futurista de Eidos, el excelente *Deus EX: Invisible War*, sabrá apreciar el imponente potencial jugón que late en estos formidables poderes alteradores de la física.

A pesar de lucir en el nombre del equipo de desarrollo, el adjetivo «dinámico» se queda corto para describir a *Project: Snowblind*, puesto que se trata de uno de los juegos más fascinantes, caóticos y frenéticos que hemos probado jamás. «Nos fascinó la idea de sembrar el caos en el campo de batalla», asegura Chowanec, «y seguro que los jugadores lo sabrán apreciar.» Esto se traduce en toneladas de acciones que se suceden en pantalla todas a un tiempo, hecho que redunda en una experiencia jugona de primer orden. Una noticia, por ende, que nos llena de satisfacción.

Las misiones se reducen al típico cumplimiento de diversos objetivos (despeja una zona de indeseables, destruye enclaves enemigos...), y semejante planteamiento actúa en beneficio del juego, ya que centra todo su potencial en el tiroteo puro y duro. Los jugadores deben abrirse camino a través de incontables hordas de enemigos (docenas a un tiempo), valiéndose de un arsenal armamentístico temible. Como el número de contrincantes es tan acusado, tendrás que hacer malabarismos con las armas cada vez que la situación así lo requiera.

Pero Frost no carga únicamente con las armas de toda la vida. Evidentemente, no le faltarán ametralladoras, rifles de francotirador, escopetas y lanzacohetes, pero la novedad radica en el arsenal alternativo y sus funciones secundarias. El equipo de desarrollo seguro que se lo ha pasado en grande con la creación de semejantes artilugios (véase recuadro *Espiral de Violencia*). Pongamos por ejemplo el imponente Ice Pick, que dispara una aguja trepanadora contra un objeto eléctrico, permitiendo al jugador apoderarse de él. Sus posibilidades en »

Nathan Frost: el hombre por antonomasia con alma de cyborg.

HOMBRE COHETE Desenfunda el arma por excelencia de una vez por todas.

A tenor de la naturaleza frenética y totalmente impredecible de *Project: Snowblind*, el lanzacohetes se erige en el arma por excelencia para luchar contra los insurgentes. Puedes emplearla para despejar estancias atestadas de contrarios, o bien para derribar a los vehículos enemigos que suelen aparecer cuando menos te lo esperas.

La eterna lucha del hombre contra las máquinas.

Su efecto es devastador en los espacios cerrados.

» el juego son infinitas; nos encantó la escena en la que Frost se apoderó a distancia de un robot andante y, acto seguido, lo utilizó para abrirse paso entre una interminable oleada de soldados enemigos, hasta el punto de reducir su número antes de que el robot acabara hecho trizas.

Las granadas también merecen capítulo aparte, y algunos de los periféricos más alternativos son imaginativos y tremendamente útiles a partes iguales. Cuando te encuentras acorralado tras un muro o construcción semejante que se reduce por momentos, basta lanzar un Riot Wall, un fantástico artilugio portátil que te provee de un escudo energético temporal desde el que puedes disparar en situaciones de apuro.

Los fascinantes nanopoderes de Frost elevan a este ya de por sí espectacular shooter a cotas de profundidad inimaginable. Todos son susceptibles de mejora, y del jugador depende centrar sus esfuerzos en reforzar algún ámbito de experiencia concreto. «Queríamos introducir algunas ideas nuevas en los tradicionales poderes genéricos incluidos en otros juegos», continúa Chowanec. «No falta el variador de velocidad de las balas (Reflex Enhancer), aunque otras nanohabilidades están poniendo a prueba los límites de los shooters en primera persona. Electrical Storm fue la que nos cautivó por encima de todas. Lanza un destructivo rayo de luz que se desplaza por el escenario a una velocidad sorprendente y fríe a cualquier enemigo que aparezca en pantalla. Dicho rayo de energía cuenta con IA propia, la cual determina su comportamiento a tenor del entorno.»

Pero las armas no fueron las únicas beldades de *Project: Snowblind* que casi nos secan los lacrimales ante la imposibilidad de parpadear: el contingente humano también es de armas tomar, valga la redundancia. Tus compañeros de pelotón controlados por la IA piensan y actúan de forma independiente, y hacen todo lo posible por proteger tu vida. «En muchos shooters tu equipo se limita a recibir balazos hasta que no queda ni un integrante con vida», afirma Chowanec. «Nosotros queríamos crear un equipo de apoyo en el que el jugador pudiera confiar, y cuya máxima prioridad fuera la de salvar el pellejo.»

Subestimar al enemigo es un error fatal y pueril que puedes cometer en cualquier momento. Si logras auparte a uno de los impresionantes blindados andantes, empezará a cundir el pánico entre los que se hallen en derredor. Si hay otro robot similar parado en las proximidades, seguro que »



↑ Las explosiones producen sacudidas.

↑ Repele a las naves con cañones.



↑ Las granadas EMP te ciegan.



↑ Debes aprender a ponerte a cubierto si quieres sobrevivir un día más.

SIEMPRE BIEN PERTRECHADO Los mejores juguetes a disposición de Nathan Frost, en medio minuto.

↑ Las granadas de fragmentación son armas de un potencial increíble.

↑ Las granadas FMP van de perlas para atosigar a las posiciones enemigas.

↑ Las Bombas Araña tienen un aspecto inocuo.

↑ Las minas encubiertas funcionan por proximidad o por detonación.

↑ Las cosas buenas, como los Riot Walls, se administran en pequeñas dosis.

↑ Un Riot Wall desactivado.

↑ Los Robots Araña siembran el caos entre la soldadesca enemiga.

↑ Puedes controlar a los robots militares con el arma Ice Pick.

↑ Destruye a los robots de seguridad con granadas EMP o pistolas Ice Pick.

↑ Cuando se emplean en conjunción diversos modos de nanovisión, los robots a distancia pueden reconocer zonas alejadas.

CON XBOX® CRYSTAL NUNCA LO HABIAS TENIDO TAN CLARO

Si quieres vivir los videojuegos
como nunca lo has hecho,
la decisión es tan clara como el cristal;
tu consola es la Xbox® Crystal por:

Su tarjeta de memoria integrada <
Su triple potencia gráfica <
Su lector DVD <
Su espectacular diseño transparente <



Pero recuerda que
SÓLO PODRÁS ENCONTRAR TU XBOX® CRYSTAL EDICIÓN LIMITADA EN ESTOS **PACKS :**

>FOOTBALL PACK



PVPR:
179,90 €

Incluye Xbox® Crystal
+ mando + juego FIFA 2005
+ 2 meses de prueba Xbox® Live™.

HALO 2 PACK<



PVPR:
199,90 €

Incluye Xbox® Crystal
+ 2 mandos + juego Halo 2
+ 2 meses de prueba Xbox® Live™.



" Y ahora a través de la Cybertarjeta de la Caixa que encontrarás en el interior de tu Xbox® podrás darte de alta en Xbox® Live™ de forma rápida y segura. Para activar la tarjeta, lo único que tendrás que hacer es entrar en www.xbox.com/es pinchar en Cybertarjeta y seguir las instrucciones. Descubre Xbox® Live™".



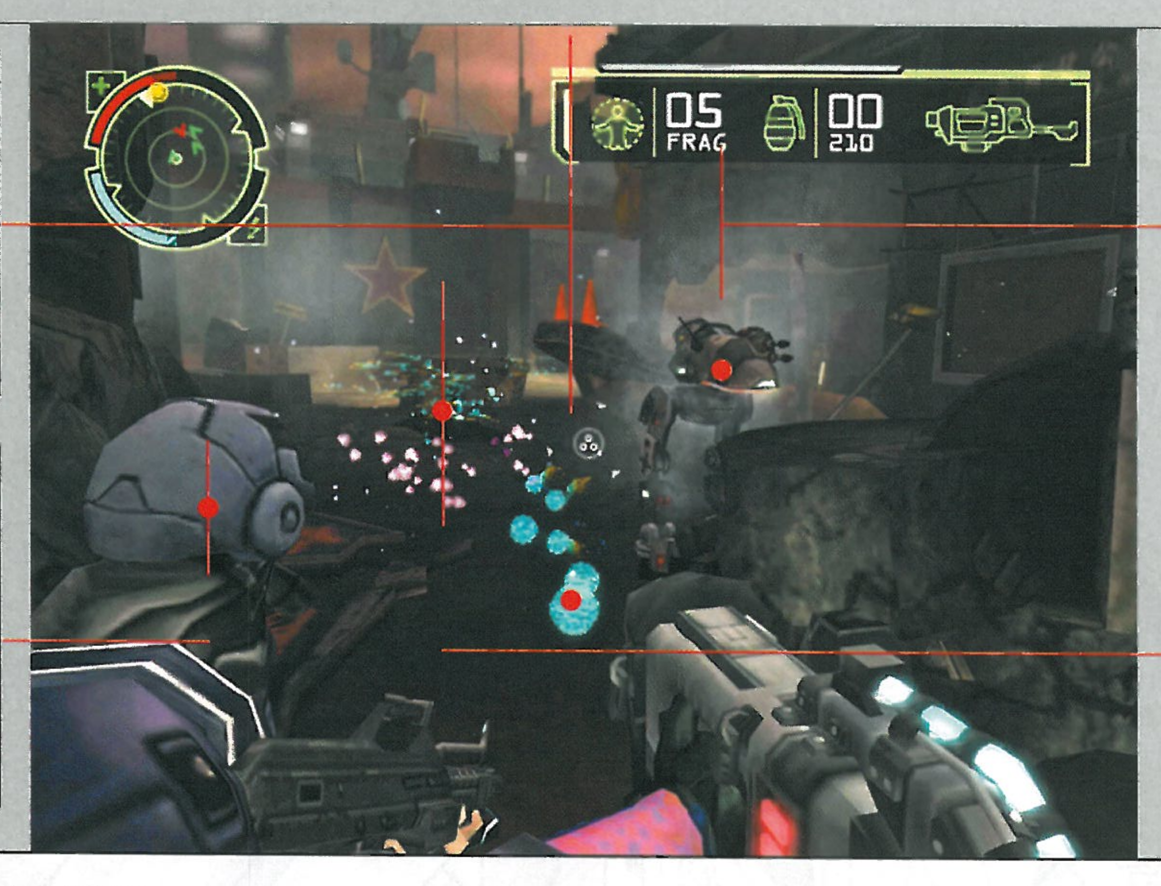


it´s good to play together
xbox.com/es

ESPIRAL DE VIOLENCIA Pasa de prejuicios y siembra el pavor entre moros y cristianos.

Orbital: La Flachette Gun dispara una especie de esferas teledirigidas que, son mortales de necesidad. Disponen de IA propia e independiente para recorrer el entorno y detectar a los enemigos.

Fuego amigo: Estos son tus compañeros, y no se limitan a ejercer de escudos humanos. Gracias a la increíble inteligencia artificial, harán lo que sea para salvaguardar tu pellejo sin arriesgar su propia vida en el intento.



Androides: Los androides enemigos no son unos trastos viejos. Poseen un poderío armamentístico considerable; mejor te enfrentas a ellos con la ayuda de algún compañero.

Me tienen frito: En cuanto la Flachette Gun impacta contra su objetivo, sus esferas rodean al enemigo y lo electrocutan. Dicho enemigo, se retorcerá en una agonía de dolor que sólo se detendrá tras su muerte.

» le ordenan que te dé caza. Chowanec está más que orgulloso de estos pequeños soldados: «liquida a un artillero en un nido de ametralladoras fijo, y su compañero se tirará al suelo y empezará a disparar para cubrirse y lograr situarse a los mandos de la maquinaria de guerra. Si notan que los estás destruyendo con tus nanohabilidades, no tardarán en lanzar una granada EMP para dejarte indefenso unos instantes».

Project: Snowblind funciona a una velocidad pasmosa, sobre todo si tenemos en cuenta que se trata de un título plagado de acción. En pantalla suceden multitud de cosas a un tiempo, pero el ritmo no decae ni un segundo. La versión para Xbox que tuvimos la oportunidad de analizar carecía de fallos; uno de los asistentes a la presentación destacó que el juego «tenía una pinta estupenda en su versión para PC». ¡Las cejas le llegaron al cogote cuando descubrió que el código pertenecía a Xbox, y no a PC!

Una experiencia muy brillante y adictiva como pocas

Los creadores han desarrollado un fantástico motor de física que potencia la acción de forma ilimitada. Explosiones que redundan en una lluvia de escombros, balas que rebotan por doquier, cuerpos que vuelan inertes... En resumidas cuentas, una experiencia brillante y adictiva como pocas.

Para no pasar frío, nada mejor que compartir el calor corporal, que es precisamente lo que recomienda *Snowblind* en su frenético modo multijugador. Hasta 16 jugadores pueden sacarse los higadillos a través de System Link o Xbox Live. La alocada jugabilidad continúa en los consabidos modos Captura la Bandera, Deathmatch y demás. Debes elegir entre aliarte con las fuerzas de la Coalición o las Hostiles y, a partir de aquí, escoger la clase que prefieras: Explorador, Agente, Berserker y Heavy . La guerra de clases sigue estando latente en el futuro próximo, porque cada tipo de soldado dispone de armas y nanopoderes diferentes, de modo que resulta del todo necesario realizar la elección adecuada. Cada mapa está pensado para adaptarse a un tipo de juego específico, pero en todos aparecen multitud de rincones ideales para apostar francotiradores y preparar emboscadas. No faltan tampoco los nidos de ametralladoras, y es precisamente esta variedad la que salpimienta cada partida, junto con el generoso surtido de coches, tanques y otros vehículos.

Project: Snowblind promete. En un mercado plagado de shooters en primera persona no suelen encontrarse excesivos diamantes en bruto como esta pieza. Una bomba de relojería que explotará a su debido tiempo, brindándonos un auténtico festival de jugabilidad. *Snowblind* está llamado a convertirse en una agradable sorpresa para los aficionados al género, y viene dispuesto a propinar un buen rapapolvo al resto de propuestas.



↑ A la resistencia no le ha hecho gracia que Frost le haya desbaratado la fiesta.



↑ Vacía un cargador contra un enemigo y empezará a bailar como en los años 80.



Estos robots de seguridad ruedan casi igual que los Droidekas de *Star Wars*.



El aspecto es de una estrella del porno.



"Persuadiremos" a los enemigos.

¿Demasiado tiempo para matar? No por mucho tiempo...

TimeSplitters: Future Perfect



Para cualquiera que haya jugado a *GoldenEye*, reunirse con David Doak, Director General de Free Radical, es una experiencia muy surrealista. Cerca de 60 personas han estado trabajando duro en el estudio ubicado en Nottingham de Free Radical durante los últimos dos años, esperando repetir el gran éxito de *TimeSplitters 2*.

La historia es casi una continuación directa de este juego. El comando Cortez continúa persiguiendo a los "Splitters" extraterrestres, saltando de época en época. Ha descubierto que en el futuro lejano aguarda un horroroso destino para la humanidad: la extinción total al final de una guerra nuclear. No hay forma de ganar esa batalla, por lo que la única manera de evitar el Armagedón es erradicar la existencia de los Splitters. Hay un indicio de conspiración, ya que descubrimos que un humano, Jacob Crow, es responsable de crear mediante ingeniería genética las monstruosas criaturas, y está incubando miles de ellas en una estación espacial enormemente fortificada.

La habilidad de Cortez de viajar a través de los siglos le proporciona a *TimeSplitters: Future Perfect* muchas más posibilidades creativas que las del shooter medio. El juego comienza en 1914, al inicio de la Primera Guerra Mundial, y continúa en la década de los 60 y en los últimos días del tercer milenio, entre otras ambientaciones.

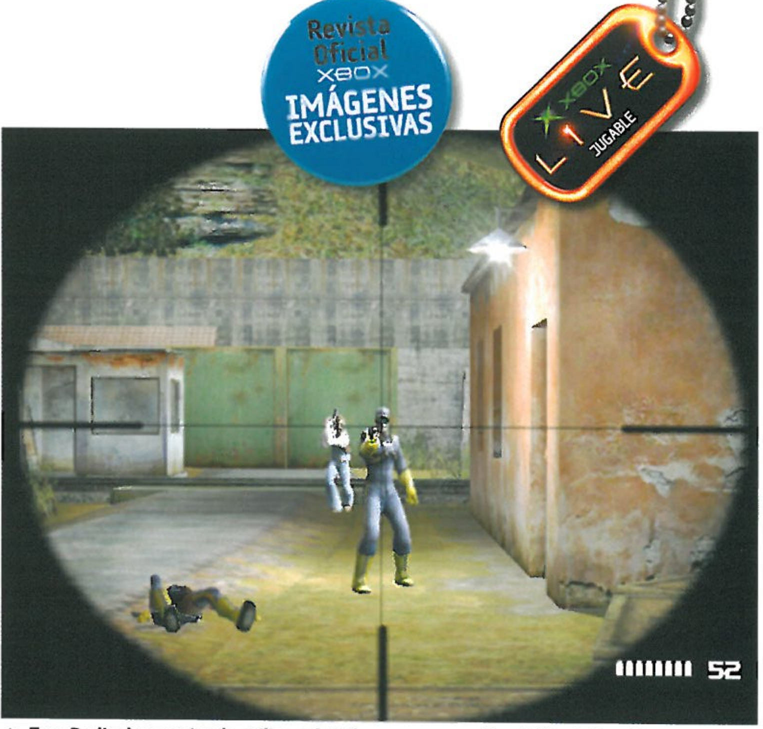
Aunque los escenarios son completamente nuevos, sigue estando presente una auténtica sensación de familiaridad. Free Radical no tiene escrúpulos a la hora de utilizar descaradamente su valioso patrimonio de *GoldenEye*, ya que están presentes desde el HUD característico de la serie hasta la forma en que nuestros enemigos gritan y se retuercen en su agonía cuan- »



Harry, disfrazado como una mujer.



Atropellemos a los idiotas de Khallos.

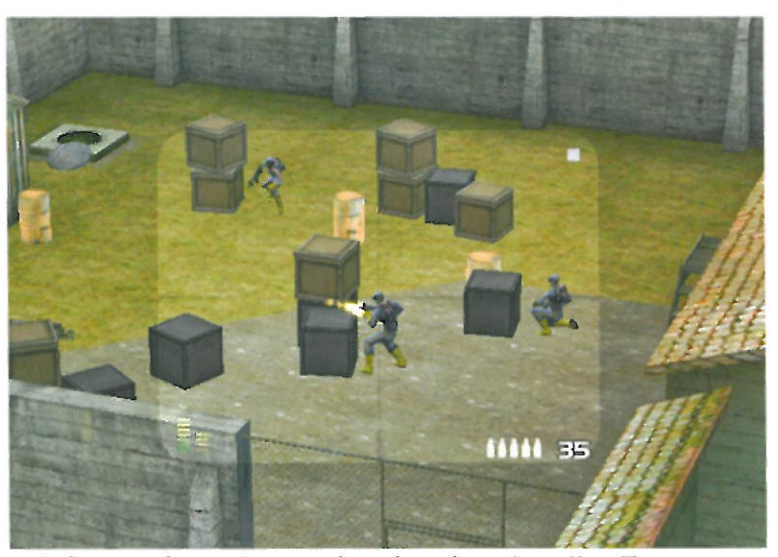


Free Radical recomienda utilizar el sigilo para superar la misión de los 60.

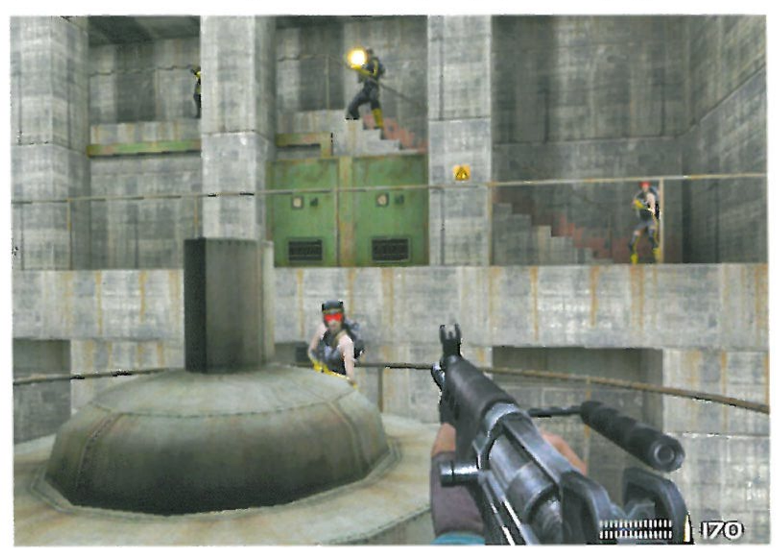
Free Radical no tiene escrúpulos de utilizar descaradamente su valioso patrimonio de *GoldenEye*



Este arma es la misma que la de *Second Sight.*



Acabemos con los enemigos antes de que hagan lo propio con Harry Tipper.

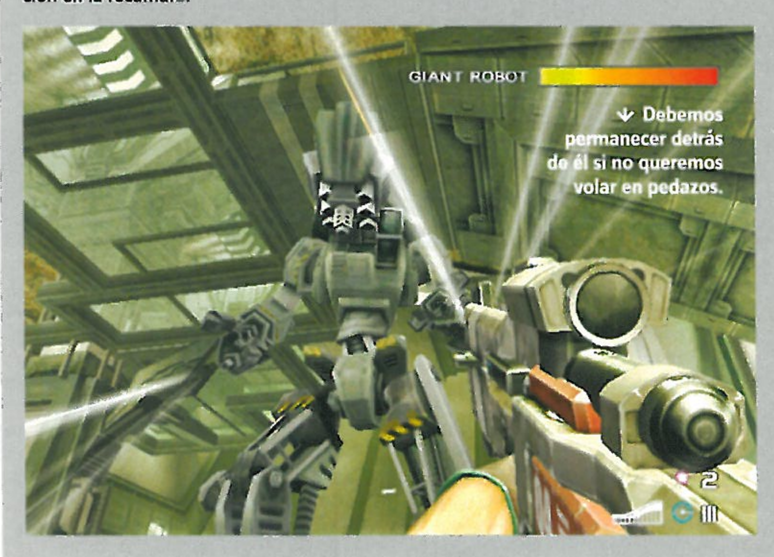


El punto de mira está desactivado. Tenemos que seleccionarlo en el menú de opciones.

Androide Paranoide

¿Sueñan los robots con hacernos papilla?

No solo *Halo 2* incluye robots gigantes que quieren pisotearnos. Estos gigantes metálicos guardan el generador del campo de fuerza que rodea las salas de incubación de TimeSplitter de Jacob Crow. Afortunadamente, el nuevo rifle de asalto también dispara granadas de plasma adhesivas. Además, la munición también vuelve a aparecer después de un breve espacio de tiempo, por lo que nunca nos quedaremos atrapados sin munición en la recámara.



Debemos permanecer detrás de él si no queremos volar en pedazos.

do les acertamos en partes específicas de su cuerpo con gran precisión.

El humor británico y los héroes enormemente carismáticos son igual de importantes. «En lugar de poseer los cuerpos de personajes como Harry Tipper y Hank Nova, esta vez jugaremos junto a ellos controlados por la IA», explica Graeme Norgate, productor del excelente sonido y banda sonora de *Future Perfect.*

En la misión de los 60, Cortez y el internacional hombre misterioso Harry Tipper se introducen en la malvada guarida de Khallos. Jugando en el papel de Cortez, tenemos que ocupar una posición de francotirador en la atalaya y proteger a nuestro cómplice mientras va eliminando enemigos. Es un desafío tenso, comparable al de proteger a Natalya en *GoldenEye*, particularmente porque la misión termina si Harry muere. Aunque si somos unos buenos tiradores, al final Harry logra recuperar dos útiles disfraces que nos permitirán internarnos dentro del escondrijo enemigo.

Sin embargo, el juego no se limita a apoyar a personajes que necesitan nuestra ayuda. La premisa de los viajes en el tiempo implica que Cortez se encontrará a menudo con versiones distintas de sí mismo en épocas diferentes.

En los 70, Cortez persigue a Khallos por los compartimentos de una locomotora que va a toda velocidad. La situación parece sombría cuando nos empiezan a atacar francotiradores y un helicóptero Apache empieza a lanzarnos misiles. Afortunadamente, otro Cortez controlado por la IA proveniente del futuro próximo llega al rescate, dirigiendo otro tren que pasa junto al nuestro. Nos ayudará a escapar de la emboscada disparando cohetes al helicóptero. Más adelante en la misión, nos atrapará el bucle en el tiempo y seremos nosotros los que lanzaremos los cohetes, para proteger del helicóptero al Cortez del pasado. ¿Confuso? Puede ser de ayuda pensar que es un caso extremo de autodefensa con saltos en el tiempo.

Y si nos sentimos incómodos por poner nuestra vida en manos de un alter ego controlado por la IA, ¿por qué, en lugar de eso, no probar el modo cooperativo para dos jugadores? Los objetivos de la misión son los mismos, pero hay casi el doble de enemigos a los que enfrentarnos. Quien haya jugado a *Halo* nos podrá contar que uno de los mejores momentos del juego cooperativo es cuando montamos con nuestro compañero en un jeep, y uno conduce y otro maneja un cañón. «Los vehículos eran una de las mayores peticiones de los aficionados», revela Doak mientras demuestra cómo conducir un camión de 1914 a la vez que su cómplice acribilla a balazos a biplanos con un arma montada en una torreta.

Aunque estamos un poco decepcionados con que todos ellos sean indestructibles, siguen siendo un importante añadido, especialmente en el modo multijugador. Y es »



Los robots pueden teletransportarse.



Los civiles nos atacarán si los provocamos.



Podemos apuntar a partes específicas.



Jacob Crow, el creador de los Splitters.

DE JUERGA CON EL JEEP ¿Un seguro para el coche? ¡Qué tontería!

Conducir el jeep en la misión de los 60 no es la forma más sigilosa de jugar. El ruidoso motor alertará a los enemigos, que saldrán en tropel de sus cuarteles. Afortunadamente, es posible cargar contra ellos, matando a tres o cuatro en un giro de freno de mano. La física del juego hará que, de vez en cuando, se queden pegados al capó.



Afortunadamente, los enemigos no pueden conducir este jeep.

La física del juego permite que podamos apartar sus cadáveres.

También es posible atravesar objetos y obstáculos.

» precisamente en este modo donde la serie *TimeSplitters* siempre ha destacado. Como es habitual, *Future Perfect* combina un juego distintivo, rápido y frenético con un arsenal de armas inusuales y una variedad inmensa de modos de juego.

Vuelve el Capturar la bandera junto con otros modos favoritos como Virus, un juego de "corre que te pillo" en el que los jugadores "infectados" deben contagiar la enfermedad a los demás. También hay un modo único "mono-asistido" en el que el jugador en último término es ayudado por un ejército de primates que portan armas. Aunque nuestro modo favorito es el de los Ladrillos. En este estupendo modo, proyectiles con forma de ladrillos rojos reemplazan a los habituales cañones y ametralladoras de plasma.

Esta vez, el juego también es compatible con Xbox Live. Hasta 16 jugadores pueden competir *on line* o mediante System Link, lo que con toda seguridad será pura diversión. Los diseños de los mapas son fácilmente los mejores hasta la fecha e incluso superan en diversión a otros juegos en el saturado mercado de los shooter en primera persona (el nivel Vietnam es especialmente interesante).

Y si al final nos cansamos de los mapas y de los modos de juego (lo que parece poco probable), siempre es posible crear los nuestros propios. Una cosa que, con un poco de suerte, no pase desapercibida esta vez es la impresionante utilidad de construcción de mapas. «Siempre hemos pensado que había que incluir un editor de mapas, pero este ha sido uno de nuestros mayores desafíos», explica Doak. «El que se incluyó con *TimeSplitters 2* era demasiado complicado para la mayoría de la gente, por lo que lo hemos hecho más fácil de utilizar, pero hemos añadido más funciones.»

A primera vista, el editor de mapas parece idéntico. Sin embargo, todo el sistema de colocación de baldosas es mucho más comprensible gracias a una vista isométrica que nos permite ver la forma que va tomando el mapa a medida que lo construimos. Igual de crucial es la nueva habili- »



El nuevo motor de física nos permite mover objetos del escenario empujándolos.



El diseño de los personajes es más extraño y maravilloso que nunca. Éste parece un portero de un hotel futurista.



¡No dispares a los compañeros!



Utiliza el cúter láser para los escudos.



¡JUEGA ON LINE!

WE TALKING OR PLAYING?

PLAY AGAIN TOMORROW?

Descubre 

Ahora puedes jugar Online con dos de los juegos más deseados de Xbox®.









El Starter Kit incluye:
3 meses de suscripción a Xbox® Live™
+ Xbox® Live™ Comunicator.

69,99 €
P.V.P. Recomendado

69,99 €
P.V.P. Recomendado



it's good to play together

xbox.com/es



INCLUYE FUNCIONES ONLINE

LA REINA CHILLONA

Lo que nos haces sufrir

En nuestra visita a los estudios de Free Radical, nos pidieron que grabásemos algunos gritos de dolor para el juego. Nos pagaron la respetable cantidad de 1 libra por aproximadamente cinco minutos de agonía. Afortunadamente no fueron chillidos reales y nadie nos golpeaba en la entrepierna con un palo de críquet al mismo tiempo. Por lo visto, quedaron bastante impresionados con nuestra escenificación de estar en llamas.

» dad de apilar baldosas una encima de otra. Esto nos permite construir escaleras en espiral, balcones y agujeros desde los que saltar entre niveles. Se podrán añadir vehículos, aunque es probable que sólo sean los más pequeños, como el quad.

También se pueden crear de cero mapas para el modo de un solo jugador y rellenarse con enemigos, armas, botones de puertas, interruptores de luz e incluso cuatro tipos distintos de condiciones meteorológicas.

Si nos enorgullecemos de construir buenos mapas, podremos mostrarlos a otros jugadores mediante Xbox Live. Se ha reservado espacio en los servidores de EA para realizar miles de descargas potenciales. Los mapas más descargados obtendrán una calificación mediante estrellas para que podamos presumir de ellos.

Quizás la única concesión realizada por Free Radical para convertirlo en un shooter más convencional es la nueva configuración del control. Tras años de escuchar las peticiones de los aficionados, finalmente nos han dado la opción de bloquear el punto de mira en el centro de la pantalla. Miremos donde miremos, también dispararemos. Estamos encantados de que Free Radical no haya anclado sus armas en el viejo sistema de apuntado, menos intuitivo.

TimeSplitters: Future Perfect es un juego único. A pesar de continuar con la sensación de ser el hermano pequeño, y ligeramente alocado, de *GoldenEye*, es lo suficientemente fresco e independiente para que merezca la pena esperar por él, incluso en un género dominado por *Halo 2*. Por encima de todo, está lleno a reventar de zombis sin cabeza, payasos malvados, monos ardientes y ladrillos.



↑ Un buen tirador será capaz de quitarles las armas de las manos a los enemigos. Entonces saldrán corriendo y las recogerán.



↑ Hay más de 50 armas entre las que escoger. Cada una adaptada a la era en la que se encuentra.



↑ La estación espacial de Jacob *Crow* tiene un punto débil: el núcleo del reactor.



↑ Veremos mucho más detalle en el escenario que en los anteriores *TimeSplitters*.



OléMovil .com
1011
BLOCKS
1272
YETISPORTS
312,5
ENVÍA WIN Código JUEGO AL 5646
Ej: Envía WIN 1410 al 5646 para jugar a toda pantalla al TRAGACOCOS.
1 Arvato 2500
2 Orca Slap 2501
3 Catapult-Dash-Throw 2502
PAMELA ANDERSON EXPOSED!
806 52 62 33
1555
FLY MOTOMANÍA
1296
TRAGACOCOS
1410
SPLINTER CELL
1084
DRIV3R
1709
POLIFONICAS
TOP 20
85069 Antes muerta que sencilla
80056 Insomnia
80093 Equador
80239 Final Countdown
82652 Fiesta Pagana
82935 Noches de bohemia
84068 Du hast
84428 Asturias
84680 Dragostea din tei
84760 Obsesion
84779 Mariacaipirinha
84826 Dale don dale
84904 Hablando en plata
84920 Pastillas de freno
84926 Despre tine
84942 Con la luna llena
84961 Lose my breath
84993 Precisamente ahora
84997 Valio la pena
85031 No soy un Bastritboy
806 52 62 4
HIMNOS
82123 Athletic Bilbao
82124 Atletico Madrid
82172 Barcelona
82190 Betis
83188 Real Madrid
83808 H. de España
84094 H. Republicano
84362 Champions League
84436 100 Real Madrid
84446 Cara al sol
84489 Els segadors
84490 Asturias patria Q.
OYE CÓDIGO POLIFÓNICA O SONIDO REAL 5646
Ej: Envía OYE 84428 al 5646 para escuchar "Asturias" en tu móvil.
TECHNO-DANCE
81664 Children
83814 Satisfaction
84201 Voglio Vederti D.
84203 Dos gardenias
84226 Cafe del mar
84973 Call on me
85046 Pump it up
NACIONALES
84642 Angel malherido
84684 Me derrumbo
84734 Insoportable
84918 Camina y ven
84919 Una foto en B y N
84964 Escucha atento
84965 Mi rumbita pa tus pies
84996 Ella
85021 Al carajo
85032 Estoy hecho de peda..
85033 Nada valgo sin tu ..
85036 Como tu
85043 Distancia
85044 Con mis manos
85054 Un nuevo dia brillara
CINE - TV
80017 Mision Imposible
80025 Los Simpsons
80065 Friends
80096 Pulp Fiction
80108 Benny Hill
80143 La Pantera rosa
80174 Expediente X
83834 La abeja maya
83883 Fraggle Rock
84064 Star Wars
84067 El Exorcista
84433 Vamos a la cama
84437 Shin Chan
84440 Señor de los anillos
84937 Kill Bill
POP/ROCK
84922 Sick and tired
84947 Everybody changing
84951 Radio
84962 She will be loved
84976 American idiot
85020 Reach up for the..
85030 My prerogative
85061 Just lose it
SONIDOS REALES
SUPLICO "Por favor, que alguién me coja..."
PITA Anuncio Coca Cola
TARAREO Agotador! ... pero sólo son niñas...
TELEFONO Sonará como en casa de tu abuela.
RISA Carcajada... Para mearse de risa.
ORGASMO Esta chica lo está pasando muy bien!
EXORCISTA "Coge el teléfono...¡Cabrón"
ALELUYA ¡Salvado por la llamada!
FRANCO "Españoles... Franco Ha muerto..."
TARZAN Grito de tarzan, igual que en la peli.
POLICIA Todos se sentiran como en N Y al oirlo...
KIKIRIKI Gallo cacareando ¡Igual que en el campo!
IMITACIONES DE FAMOSOS
"COGE EL TELEFONO..."
"DICHO POR:
POZI "Borracha..." ¡Mítico!!!
PORTERO "...un poquito de por favor..."
RISITA "¡Cuñaooo!!!"... Te suena ¿verdad?
POCHOLO De locura... ¡A tope!
SHINCHAN La risa del niño travieso
TORRENTE ¿Te lo vas a creer???
PUERTORICO "Esssooo" no te perderás ni 1.
PAPUCHI Eso sí que es rarrrrro
VELANEGRA Sólo hay una para decirlo así...
BORIS Histérico como siempre
Ej: Envía OYE ALELUYA al 5646 y cada vez que te llamen sentirás la luz divina
CHIQUITO DE LA CALZADA EN TU MÓVIL
EN VIVO
ENFERMO GRIJANDER
FUEGO DOLORES
COPITA AVANTI
GUARDIACIVIL ATAQUE
Ej: Envía OYE FUEGO al 5646 y te ... ¿asustará? Chiquito cada vez que te llamen.
41885 36213 41077 41753 41888 37605 41608 41697 41701 41607 36337
41881 37604 41546 41880 41081 41598 37715 41061 41622 41490 41702
Mi corazón arde por ti
41609 41699 39079
Envía VER Código FOTO O ANIMACION Al 5646
Ej: Envía VER 37605 al 5646 y tendrás al DELFIN en tu móvil.
También al: 806 52 62 33
41339 37489 39923 41272 39025
PARA SIEMPRE
41691 41088 41538 41080 41603 41047 39728 39917 41087 41567 41748
LAS ILUSTRACIONES DE CARLOS DIEZ
JENNIFER MARLENE
MALENA CAMERON
CATHERINE JULIAR
MARYLIN CHARLIZE
Ej: Envía VER CAMERON al 5646 para recibir esta imagen.
39727 41541 41882
41890 36382 39071
41566 35937 41621
Animaciones Baby
AVISPA BOXEO CARCAJADA COMBA
VOLTERETA GIMNASIA MORTAL TORERO
Ej: Envía VER BOXEO al 5646 y verás como se defiende

Análisis

Escritos por jugadores que viven y aman los juegos. Ponemos a prueba nuestra capacidad de análisis para brindaros los mejores análisis posibles

¡Bienvenidos!

Esta es la sección de Análisis de la Revista Oficial Xbox, una de las más importantes de nuestra revisa. Para comprender nuestra política de puntuaciones, es muy importante que te familiarices con los parámetros que rigen todos nuestros análisis. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos y podrás entender al 100% qué queremos decir cuando nos referimos a un aspecto determinado. ¡Disfrútalos!

Puntuación

8.5-10.0
LA ELITE DE XBOX. LOS MEJORES JUEGOS DISPONIBLES PARA LA CONSOLA.

7.5-8.4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6.5-7.4
PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO CON ALGUNA CARENCIA.

5.0-6.4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2.5-4.9
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO DEBES PRESTAR MUCHA ATENCIÓN.

0.0-2.4
UN JUEGO MALO, MALO, MALO.

Nuestros Iconos explicados



ELITE XBOX
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior.



JUEGO DEL MES
Nuestro juego favorito cada mes merece ser destacado.



XBOX LIVE
Contenido descargable, juego *on line*, o ambas opciones.

SÓLO EN XBOX
Un título exclusivo de Xbox al menos durante tres meses.



EN EL DVD
Una demo jugable o un vídeo del juego te espera en nuestro DVD.

P38 STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Sin duda, las mejoradas funcionalidades para Xbox Live son las principales novedades de la esperada secuela de este magnífico RPG.





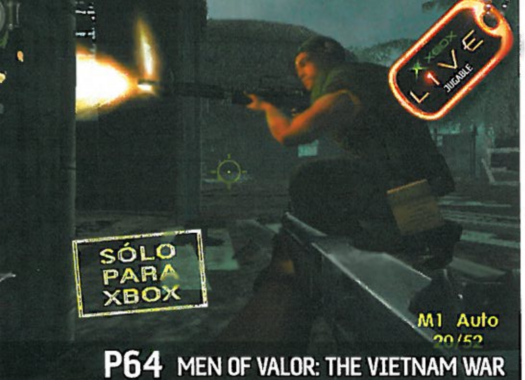
P56 BLINX 2: MASTERS OF TIME & SPACE

P48 PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO
Con más interés en la acción y los desmembramientos, es un juego más oscuro, más violento y adulto.





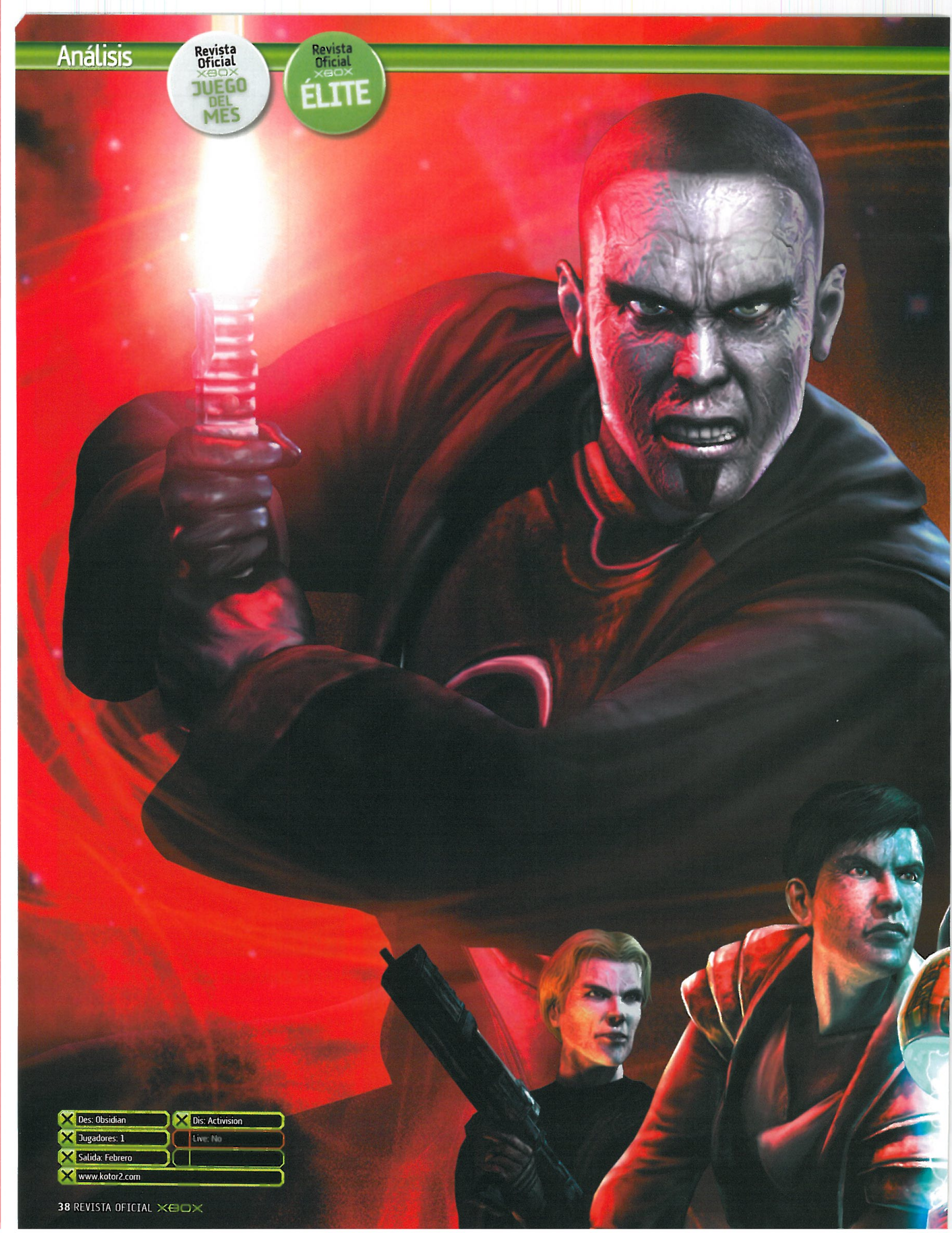
P44 GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO



P64 MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR



P60 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2


Revista Oficial XBOX JUEGO DEL MES
Revista Oficial XBOX ÉLITE
Des: Obsidian
Dis: Activision
Jugadores: 1
Live: No
Salida: Febrero
www.kotor2.com

Obsidian lanza un nuevo capítulo del mejor Star Wars desde la trilogía original

STAR WARS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
LOS SEÑORES SITH

SÓLO PARA XBOX



Esto debe ser lo que se llama trabajar bajo la presión del éxito. En un movimiento inicialmente sorprendente -pero que cobra mayor sentido al considerar el breve periodo de tiempo transcurrido-, LucasArts ha puesto en la calle la continuación del mejor juego Star Wars que la veterana compañía ha alumbrado en su larga y prolífica carrera. Hace un año, *Los Caballeros de la Antigua República* se hizo con numerosos premios y varios títulos oficiosos sin apenas pestañear. Para muchos, el mejor juego Star Wars creado hasta la fecha. Sin discusión, el mejor juego de rol en Xbox. Lógicamente, el éxito le valió a Bioware demostrarse -una vez más- como el mejor creador de videojuegos de rol.

Por esa razón, la noticia de que el debutante estudio de desarrollo Obsidian se encargaba de la secuela... bueno, no era la mayor de las alegrías para los seguidores de la obra maestra de Bioware -responsables también de las inolvidables sagas de rol *Baldur's Gate* y *Neverwinter Nights* para PC -. Lo cierto es que Obsidian podía ser un estudio de nuevo cuño, pero no andaba falto de experiencia. La compañía albergaba a veteranos especialistas del género que habían trabajado en títulos como *Fallout, Icewind Dale, Baldur's Gate: Dark Alliance* y *Planescape Torment*, lo que ya suponía una garantía bastante mayor para LucasArts y los fans. Dada la inmensidad de cada uno de los dos títulos de la saga y la celeridad con la que se han continuado, es evidente que *Los Señores Sith* ya estaba en marcha antes de que Bioware diera por terminado la aventura original. Por eso no extraña la estrecha relación argumental entre ambos juegos -no es imprescindible, pero si conveniente haber pasado *LCDLAR*- y las escasas diferencias en términos de jugabilidad y presentación gráfica. En realidad, no viene mal considerar a este par de títulos como a una de esas grandes sagas cinematográficas -sobran los ejemplos- que se ruedan de un tirón para estrenarse posteriormente con unos meses de diferencia. Aunque el ejemplo no se ajuste al milímetro al caso que nos ocupa, permite entender mejor porque *Los Señores Sith* es como es.



Puedes ser todo un Jedi, pero las granadas continúan siendo un arma imprescindible.

Habitualmente, los jugadores esperan sustanciosas novedades cuando adquieren una segunda parte. El caso de *LCDLAR* es algo diferente, dado que su pilar fundamental eran la habilidad con la que estaba estructurado y la brillantez de su his- »

Información Adicional



NUEVAS RAZAS
Una de las nuevas incorporaciones al universo *LCDLAR* es la de los Sullust. Raza conocida por el papel de Nein Nunb como co piloto del Halcón Milenario en *El Retorno del Jedi*, aquí se presentan como personajes extraordinariamente responsables y con una sólida y algo ingenua visión del trabajo y la disciplina.

OTRAS PERSPECTIVAS
En algunos pasajes, el jugador pierde el control del protagonista y debe continuar adelante con otros miembros de su grupo. Es un giro interesante para el que conviene estar prevenido. Conviene poner la misma atención en la forma en que evolucionan todos los miembros del equipo para no encontrarse con un personaje pobremente preparado como segunda opción cuando llegue el momento.

VINCULOS SÓLIDOS
Aunque esta protagonizado por otro personaje, *Los Señores Sith* es una continuación en toda regla con una historia que es consecuencia directa de lo que sucedía en *LCDLAR*.



El interfaz de juego apenas ha variado. *Los Señores Sith* es una secuela muy continuista en casi todos sus aspectos.

EL ATAQUE DE LOS CLONES El comportamiento del equipo depende del jugador.

Una de las novedades de esta secuela es que ahora el jugador puede asignar diferentes pautas de comportamiento en combate al resto de personajes de su equipo.



AGRESIVO. Si es necesario, el equipo perseguirá al enemigo que combate hasta acabar con él. Bajo este comportamiento, no cambian de arma de forma automática.



A DISTANCIA. Cuando el enemigo está lejos, el equipo se sitúa en un radio de 10 mts. alrededor del jugador. Su primera elección es usar las armas para combatir a distancia.



ESTACIONARIO. ¿Necesitas proteger un objetivo? Bajo esta pauta, el equipo permanecerá en su posición y atacará a cualquier enemigo a su alcance con las armas adecuadas.



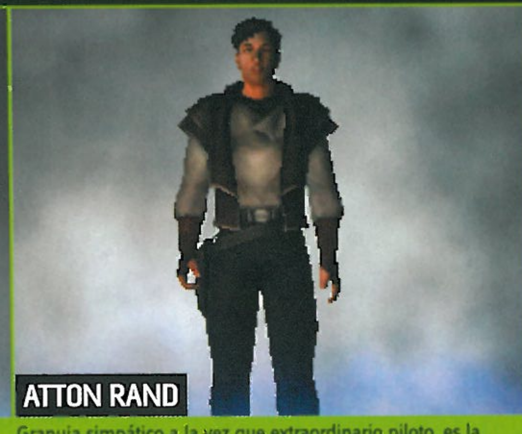
APOYO JEDI. Si algún miembro del equipo puede utilizar la Fuerza, será su primera elección antes de recurrir a las armas. El resto, se comportarán agresivamente.

REPARTO ESTELAR Estos son nuestros seis personajes favoritos y lo que pueden hacer.



KREIA

El primer personaje en unirse al equipo del jugador y la versión femenina del viejo Ben Kenobi. Una anciana e inteligente Jedi que se encarga de ofrecer consejo y entrenamiento al protagonista a lo largo de la aventura.



ATTON RAND

Granuja simpático a la vez que extraordinario piloto, es la versión Obsidian del viejo Han Solo y el segundo personaje en unirse al protagonista. Kreia desconfía profundamente de él y los rumores le persiguen a lo largo del juego.



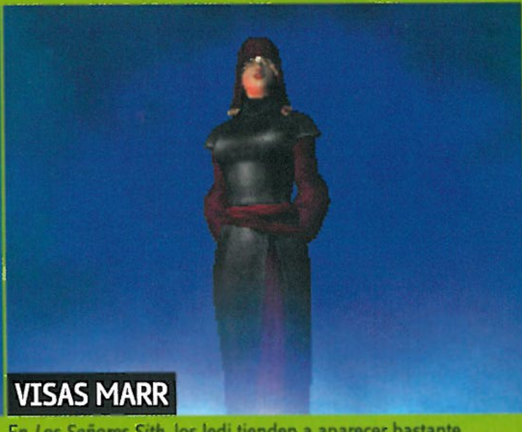
BAO-DUR

Técnico especialista Zabrak que ayuda al protagonista a crear su primer sable de luz. Como no puede ser menos, cuanta con un oscuro y problemático pasado que le ha llevado a vagar por toda la galaxia en busca de paz.



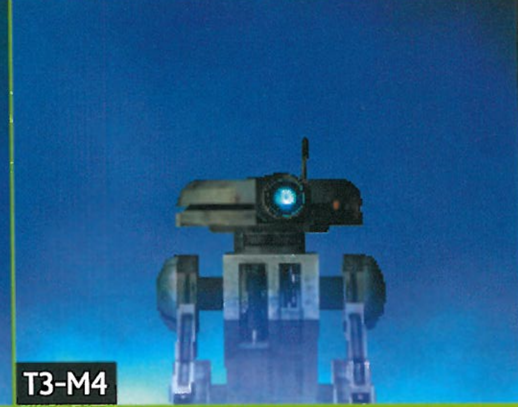
HANDMAIDEN

Handmaiden se presenta en el Ebon Hawk tras oír hablar del protagonista y su relación con la Fuerza. Se muestra muy protectora con el jugador y está dispuesta a seguirle hasta el fin de la galaxia. Especialista en el combate cuerpo a cuerpo.



VISAS MARR

En *Los Señores Sith*, los Jedi tienden a aparecer bastante maltrechos. A un protagonista que comienza la aventura al borde de la muerte y una Kreia manca hay que añadir a Visas Marr, una Jedi ciega, envuelta en el misterio.



T3-M4

Ya conocido por todos los que hayan jugador la primera parte, este nuevo R2D2 es parte imprescindible del equipo gracias a su habilidad para crear computer spikes y abrir puertas de seguridad que llevan a muchos secretos

↓ Aquí también saben empuñar dos armas. Aunque eso no es una novedad en el género.

» toria, diálogos y personajes. Había más cosas, por supuesto, pero lo que definitivamente elevaba a ese juego muy por encima de la media era su capacidad para sumergir al jugador en el universo Star Wars como no había conseguido ninguna otra obra relacionada con la saga desde la trilogía original. Bien, todos estos rasgos están igualmente presentes en *Los Señores Sith* y se mueven al mismo excelente nivel. La posibilidad de definir al personaje con sus acciones -apostando por el lado oscuro de la Fuerza o por el luminoso- ha ganado en profundidad gracias a que ahora sus decisiones afectan a los personajes que forman parte de su equipo. El sistema de combate ha sufrido algunos ligeros retoques -cosas como el poder encadenar ordenes, equipar al personaje con dos grupos de armas que puede intercambiar en cualquier momento o asignar pautas de comportamiento al resto del equipo- y se han ampliado generosamente el número de *feats* y poderes disponibles para los personajes. Hay también, nuevas clases Jedi entre las que el jugador debe elegir y que aparecen con la aventura bastante avanzada. Igualmente regresan los mini juegos ya conocidos -como las carreras Swoop y las partidas Pazaak-, las distintas clases de sables de luz- ahora aumentadas y que hay que saber escoger de acuerdo con la situación de combate en cada momento-, etc.

Al igual que su predecesor, éste es un juego sobre tomar las decisiones adecuadas o no. El jugador debe hacerlo constantemente y, en ocasiones, lo que parece más correcto llega a demostrarse como un claro error posteriormente. La primera decisión que enfrenta el jugador concierne a la clase de personaje y su aspecto. Hay tres tipos de Jedi disponibles -consular, sentinel y guardian-, en sus versiones masculina y femenina. La condición de Jedi no implica comenzar con un personaje más o menos poderosos, dado que las ventajas que da el uso de la Fuerza hace mucho tiempo que han pasado al olvido por el protagonista y deberá re aprenderlas bajo la tutela de Kreia, Obi Wan particular de esta nueva aventura.



↑ ¿Quieres ganar puntos hacia el lado oscuro? Esa bailarina está a punto de ser desplumada.

La acción arranca cinco años después de la trágica conclusión de *Los Caballeros de la Antigua República*. Tras el final de la guerra Mandaloriana, los Sith han perseguido y exterminado a los pocos Jedi supervivientes por toda la galaxia. El Ebon Hawk navega por un campo de asteroides seriamente dañado y, aparentemente, con sólo dos »



Korriban es el planeta hogar de los temibles Sith. Especialmente, para los que no están en el lado oscuro.

Al igual que su predecesor, éste es un juego sobre tomar las decisiones adecuadas o no

Información Adicional

CREAR OBJETOS
Se trata de una característica que permite al jugador crear numerosos objetos utilizando diversos materiales como materia prima. Algunos se obtienen desmenuzando otros objetos que el jugador no considere necesarios en la mesa de trabajo. Es una opción que salva de un apuro en alguna ocasión, pero con la cantidad de objetos a recoger a lo largo de los niveles, tiene poco presencia en la jugabilidad final.

PRESTIGIO
Antes de cruzar el ecuador del juego, el jugador deberá volver a optar entre seis nuevas clases de Jedi para su protagonista. Repartidas equitativamente entre ambos lados de la Fuerza, éstas nuevas clases permiten una especialización aún mayor y llevan al personaje a extremos aún más poderosos que en *LCDLAR*.

» supervivientes a bordo: el protagonista de la aventura -último de los Jedi, gravemente herido- y el droide T3-M4. Inicialmente, el jugador toma control del droide para poder estabilizar al convaleciente héroe -o no- y realizar las reparaciones necesarias para que la nave pueda llegar a puerto. Éste resulta ser el de las instalaciones mineras de Paragus-2. Tras este breve prólogo -que el jugador puede saltar si lo desea- el protagonista de la aventura despierta en una instalación desierta. Solo, desarmado, sin saber como ha llegado allí y confrontándose con una horda de robots mineros que han asesinado a todo el personal tras su llegada a Paragus 2. Como es de esperar, los Sith no tardarán en aparecer y unirse a la fiesta.

Tras un primer recorrido -hay siete planetas a lo largo del juego- de corte sumamente detectivesco, la aventura continúa por enclaves conocidos -como Telos y Dantooine- y otros planetas nuevos como Onderon y su luna Dxun, Korriba -hogar de los Sith-, Nar Shaddaa y Malachor V -el planeta de los Mandalorianos-. Al igual que en *LCDLAR*, la estructura de *Los Señores Sith* obliga inicialmente al jugador a seguir un orden concreto por los planetas, para después abrirse y otorgar al jugador la libertad de saltar de uno a otro. Por supuesto, en todo lo demás éste es un juego cualquier cosa menos lineal.

Los Señores Sith emplea el mismo sistema de combate que *LCDLAR*, un híbrido entre tiempo real y turnos. El jugador puede pasar de uno a otro, pero siempre es el que ordena las acciones, no las ejecuta directamente. Uno de los grandes aciertos de Bioware fue haber sabido implementar el grupo de reglas de rol D20 sin que ello se convirtiera en un obstáculo para los jugadores menos especializados en el género y con menos interés en las tiradas de dados virtuales. Quien quiera, puede irse al sistema por turnos y estudiar cada jugada del personaje al detalle. Otros, la mayoría, preferirán que las órdenes se ejecuten en tiempo real y no molestarse en pensar sobre las probabilidades de acierto que tiene un ataque crítico o las penalización que supone el utilizar tal o cual arma a dos manos, por ejemplo. *Los Señores Sith* permite adoptar ambos enfoques y manejarse con igual naturalidad. La información está ahí para quien quiera hacer uso de ella. O, si se prefiere, permanecer en la ignorancia de todo lo que hay tras cada orden dada a los personajes.

Lo que si constituye una novedad es la forma en que el alineamiento del jugador con la Fuerza incide en los personajes de su equipo. Dependiendo de la forma en que los trate y el camino que él siga, obtiene o gana puntos de influencia sobre ellos. En la práctica, eso supone que unos personajes se mostrarán más o menos colaboradores con el. Por ejemplo, no facilitando información que el jugador puede requerir o protestando ante ciertas acciones. Igualmente, el camino elegido por el protagonista empujará al resto hacia un lado u otro de la Fuerza, aunque no en el mismo grado. Es un aspecto que, aunque añade una nueva capa a la jugabilidad, tiene un mayor impacto por la forma en que implica al jugador con los componentes del equipo y lo que sucede en la aventura.

La interacción con otros personajes -otra de las facetas clave de la fórmula *LCDLAR*- es tan fascinante y satisfactoria como en la primera aventura. Aunque la división entre decisiones -simplificando- "buenas" y "malas"- suele estar meridianamente clara, no lo son tanto sus consecuencias. Conocer a los personajes y aventurarse por la miríada de tramas secundarias -*Los Señores Sith* es tan largo como *LCDLAR*- es uno de los grandes alicientes.

Los Señores Sith utiliza el mismo engine creado por Bioware para *LCDLAR*. Desafortunadamente, los problemas que ya planteaba entonces no se han resuelto y su presencia se hace notar ahora más que hace un año. Por un lado, la representación visual del juego no pasa de correcta en cuanto al »



Las granadas adhesivas paran al enemigo.



El universo Star Wars vuelve a crecer.

MAYOR EQUIPAMIENTO

Como estar preparado para todas las situaciones de combate.

En esta ocasión, cada uno de los personajes puede equiparse con dos grupos de armas para sus habilidosas manos. Así, el jugador más aficionado a las armas cuerpo a cuerpo puede añadir un par de blasters para cuando los enemigos se encuentren lejos de su alcance.

1



Nuestro héroe está equipado con una vibroblade, que no es exactamente lo que va a asustar a esos alejados enemigos.

2



El jugador aprieta un botón y ya tiene en sus manos un par de eficientes blasters. A por ellos.

3



Una vez el grupo ha sido diezmado, es más práctico volver a la vibroblade y terminar con lo poco que queda.



↑ El Ebon Hawk regresa y es el escenario de espectaculares combates.

REPARACIONES MECÁNICAS El regreso del asesino de Jedis.

Con toda la tripulación del Ebon Hawk misteriosamente desaparecida al comienzo de la aventura, es una sorpresa entrar en el compartimiento de carga para encontrar al droide asesino AK-47, uno de los personajes de la primera aventura. El sicótico robot aparece severamente dañado después de que los protagonistas consigan escapar de Paragus 2, el primer planeta del juego.

Con los nuevos modelos AK-50 y AK-51 siendo utilizados por los Sith para cazar al protagonista, AK-47 podría conocer que ha sucedido con la tripulación original de la nave. Su reparación termina por convertirse en una las misiones más largas de toda la aventura...



↑ AK-47: ¿Reactivarlo o dejarlo olvidado?

↑ Consiguiendo los elementos adecuados.... El protagonista termina irreconocible.

↓ Como siempre, el protagonista tiene un oscuro e intrincado pasado que hay que descubrir a lo largo de la aventura.

↑ La galaxia está llena de mercenarios intentado cazar al protagonista.

» modelado de personajes y escenarios. El diseño artístico es tan consistente como cabe esperar y el que termina por salvar la función. Pero a pesar de la inclusión de un puñado de nuevos efectos visuales, es evidente que la tecnología de Bioware comienza a quedar atrás. El resultado final se ve también perjudicado por los apuros que pasa el sistema para mantener una tasa de frames constantes. Los mayores problemas se manifiestan -lógicamente- en las escenas de combate.

Los Señores Sith ya no cuenta con el factor sorpresa y es una secuela tremendamente continuista. Pero en el caso que nos ocupa no es en absoluto un problema. Este juego vuelve a contar una historia apasionante, dotada de una magia y una capacidad para atrapar la imaginación del jugador que hace tiempo que no se ve en las películas Star Wars. Obsidian ha debutado con un título sumamente complicado y ha sabido resolver el reto con sobresaliente. Visto el resultado, no extraña que el siguiente proyecto de Obsidian sea retomar nuevamente el testigo de Bioware en la próxima continuación de *Neverwinter Nights*.

Resumen

STAR WARS LCDLAR II: LOS SEÑORES SITH TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Una secuela totalmente continuista, pero que sabe brillar con la misma fuerza que su antecesor.
2. La principal novedad es la forma en que las decisiones afectan al comportamiento de su equipo y su alineación con la Fuerza.
3. Los problemas con la tasa de imágenes continúan, pero el año transcurrido también desluce el resultado que ofrece el engine.
4. Personajes, diálogos y guión son los pilares fundamentales. Extraordinario pulso narrativo y caracterización de personajes
5. Rol puro y duro. Y completamente accesible para quien lo prefiera de otra manera.

Veredicto

La mejor experiencia Star Wars que vas a disfrutar este año. A la altura del mito original.

9,0//10

GoldenEye: Agente Corrupto

Acción furiosa con dos armas y en primera persona



Goldeneye es un agente secreto renegado de la inteligencia británica y reclutado por Auric Goldfinger -uno de los archienemigos de 007- para luchar contra un enemigo común: el Dr. No. Equipado con un ojo biónico que le otorga capacidades sobrehumanas, y ayudado por un dominio experto de todo tipo de armas de fuego, "OjoDorado" tendrá que superar peligro tras peligro barriendo del mapa a todo aquel que se le ponga por delante.

De esta forma, nos encontramos ante un shooter en primera persona absolutamente furioso y también tremendamente lineal, con el que, desmadejando una historia de espionaje de lo más convencional, EA ha incluido en su catálogo un producto de consumo inmediato y acción directa que, sorprendentemente, resulta tan agradable de ver como de jugar.

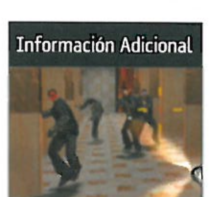
A diferencia de otros títulos del género, los controles de *GoldenEye: Agente Corrupto* son bastante precisos, y sobre todo, bastante fáciles de dominar. Aunque la suavidad en el control del punto de mira podría haberse mejorado, pocos son los juegos que permiten manejar un arma en cada mano simultáneamente, y éste consigue que el jugador lo haga de forma intuitiva a los pocos minutos de haber empezado a jugar.

El sistema de armamento es sorprendentemente efectivo. Con la mano derecha empuñamos nuestra arma principal, mientras que con la izquierda podemos o bien lanzar granadas, o bien utilizar también cualquiera de las armas que los cadáveres de nuestros enemigos dejarán caer junto a ellos. Entre el arsenal disponible desde el principio encontramos escopetas y rifles de precisión, subfusiles y ametralladoras de distintos calibres, lanzaexplosivos de detonación remota, lanzamisiles... el único condicionante es que tendremos que cambiar de arma cada vez que se nos agote la munición. De esta forma, los desarrolladores han conseguido introducir una gran variedad de armamento en todos los niveles del juego sin desequilibrar con ello su nivel de dificultad.

Aunque las sutilezas estratégicas no son demasiadas, se nota un esfuerzo consciente por obtener un nivel de inteligencia artificial decente, y el hecho de poder tomar a nuestros enemigos como rehenes y utilizarlos de escudo humano proporciona un nivel suplementario de variedad en la jugabilidad (un tanto lineal) del producto. Además, podremos utilizar las instalaciones y maquinaria de los escenarios para eliminar de un plumazo a varios enemigos, pulsando en el momento adecuado los botones que las ponen en marcha. Es más, cada acción especialmente efectiva que realicemos (como el uso de las trampas mecánicas o los disparos de larga distancia y gran precisión) nos proporcionará puntos de agente que servirán para desbloquear diferentes contenidos extra.

En cuanto a la calidad gráfica y sonora del título, resulta en todo momento notable, al igual que el diseño de los diferentes niveles y de las secuencias cinemáticas de corte. Todo tiene un aire muy "Bond", al menos en cuanto a la estética y mitología que reviste el juego. Sin embargo, se echa de menos la posibilidad de resolver los niveles utilizando habilidades de investigación y ocultación, más a lo agente secreto y menos a lo Rambo. Eso es algo para lo cual nunca se pensó y diseñó este *GoldenEye: Agente Corrupto*, y lo demuestra el hecho de que los modos multijugador (hasta 16 jugadores vía System Link o Xbox Live) son tan divertidos como puedan serlo en el mejor de los FPS del mercado. Aún así, la diversión está garantizada un buen rato.

Información Adicional



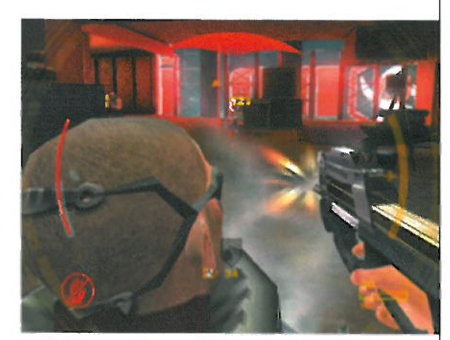
QUÉ CHIVATOS
Nuestros oponentes demostrarán su inteligencia avisando a sus camaradas cuando cambiemos de arma, gritando cosas como «¡Tiene un rifle de asalto!» en cuanto agarremos uno de sus AR4 Commando. Claro, si es que van dejándolos por ahí sin ningún cuidado...



Dos sub-fusiles son siempre mejor que uno, aunque este estilo de combate impide el uso de las granadas.



El lanzamisiles aumenta el aroma Bond.



Utiliza como escudos a tus oponentes.

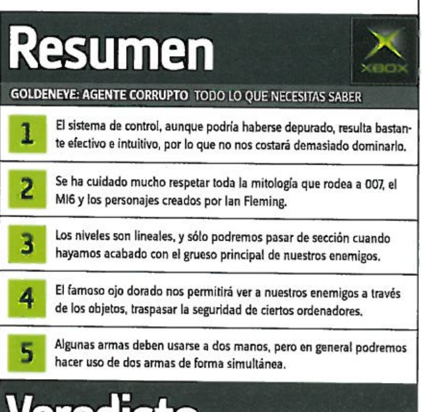




Multijugador a pantalla partida.



Es capaz de magnetizar a sus enemigos.



Resumen

GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO TODO LO QUE NECESITAS SABER

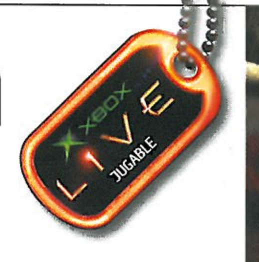
1. El sistema de control, aunque podría haberse depurado, resulta bastante efectivo e intuitivo, por lo que no nos costará demasiado dominarlo.
2. Se ha cuidado mucho respetar toda la mitología que rodea a 007, el MI6 y los personajes creados por Ian Fleming.
3. Los niveles son lineales, y sólo podremos pasar de sección cuando hayamos acabado con el grueso principal de nuestros enemigos.
4. El famoso ojo dorado nos permitirá ver a nuestros enemigos a través de los objetos, traspasar la seguridad de ciertos ordenadores.
5. Algunas armas deben usarse a dos manos, pero en general podremos hacer uso de dos armas de forma simultánea.

Veredicto

Este título es potencia de fuego pura, acción lineal sin concesiones, y una gran diversión para hasta 16 jugadores.

7,8//10

El Club de la Lucha



¿Vivir para luchar o luchar para vivir?



El retorcido guión era un aspecto importante que contribuyó a que la película fuese tan buena, aunque por desgracia el juego *El Club de la Lucha* no incorpora semejante genialidad editorial. El modo historia es una narración aburrida de nuestro personaje anónimo entrando en El Club, buscando a Tyler Durden. Los jugadores van de un lado a otro del país, reuniéndose en diferentes sedes del Club y abriéndose camino a golpes con cualquier persona con la que hablemos. En el juego están todos los personajes de la película (incluyendo el malogrado Angel Face), y aunque puede haber algunas similitudes visuales, las voces radicalmente diferentes destruyen cualquier ilusión de autenticidad.

Hasta el combate es terriblemente lento. Los jugadores pueden elegir entre los estilos de lucha: Bronca, Lucha o Artes marciales, lo que hace un poco confuso al juego. Cada personaje se mueve con la agilidad de Bob (Meat Loaf en la película) nadando en un mar de hormigón, y como *El Club de la Lucha* no es el juego de lucha más completo que existe, carece de la habitual variedad de movimientos especiales. Como resultado, la acción mano a mano (ojo al erotismo de todos esos topless masculinos) es más parecida a la de algo como *Rocky Legends*, en el que los jugadores debían pensar más en cómo lanzar (y esquivar) puñetazos que en golpear botones sin sentido. La parte buena es el combate táctico y meditado; la parte mala es que los golpes se ven venir con mucha antelación y tenemos tiempo de sobra de bloquearlos o esquivarlos. Provocar a un oponente es una característica divertida del juego, pero en el tiempo que nuestro personaje emplea en presentarse y en realizar dicha acción, ya estará en el suelo antes de que podamos decir «Ven y chúpate...».

Todos los púgiles *amateur* tienen que practicar en alguna parte, y por ello el modo de Entrenamiento proporciona a los jugadores la posibilidad de pelearse con un oponente que no responde a los golpes. Por desgracia, la IA de los enemigos normales comparte los mismos atributos: ganar un combate es simplemente cosa de repetir el mismo combo contra los enemigos hasta que se rindan. Ciertas peleas tienen objetivos específicos, como romperle un brazo al contrario. Sin embargo, sin ninguna explicación de cómo realizar esos combos de precisión, los jugadores se ven abocados a descubrir los movimientos exactos necesarios a través del frustrante método de ensayo y error.

Sin embargo, al igual que el personaje de Helena Bonham Carter en la película, hay algo extrañamente seductor en *El Club de la Lucha*. Nos encanta la forma en que la sangre salpica y suena sobre la pantalla después de un movimiento particularmente brutal, para gotear por la "lente de la cámara" diez segundos más tarde. El modo multijugador es mucho más divertido que el juego en solitario, y permite jugar tanto por cable de interconexión como por Xbox Live. Sin embargo, dos hombres desnudos de cintura para arriba pueden divertirse sin mucho más, y como *El Club de la Lucha* no está dispuesto a impulsar el género de los juegos de lucha, habrá muchos gladiadores recubiertos de aceite que se quedarán decepcionados.

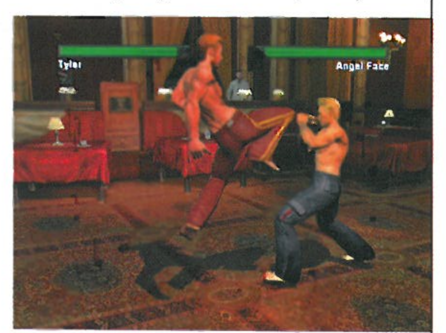
Información Adicional

LA PELÍCULA
Al progresar en las partidas para un solo jugador y multijugador conseguiremos acceder a todo tipo de vídeos de bonificación, que podremos ver en el sucio cine del sótano de la casa de Paper Street.

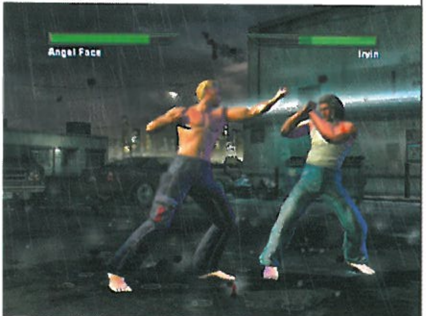
↑ Los movimientos finales son quebrantahuesos.

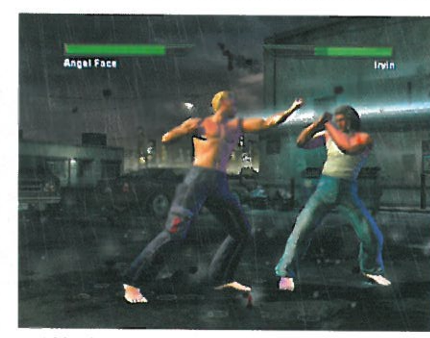


↑ Es difícil protegerse de los ataques bajos.



↑ A Tyler Durden le encanta el ataque rodillero.





↑ El baile del Príncipe, fabuloso para defenderse.



↑ «¡Te voy a enseñar a qué saben mis puños!» Bob se ofende por los progresos de Ricky.



Resumen

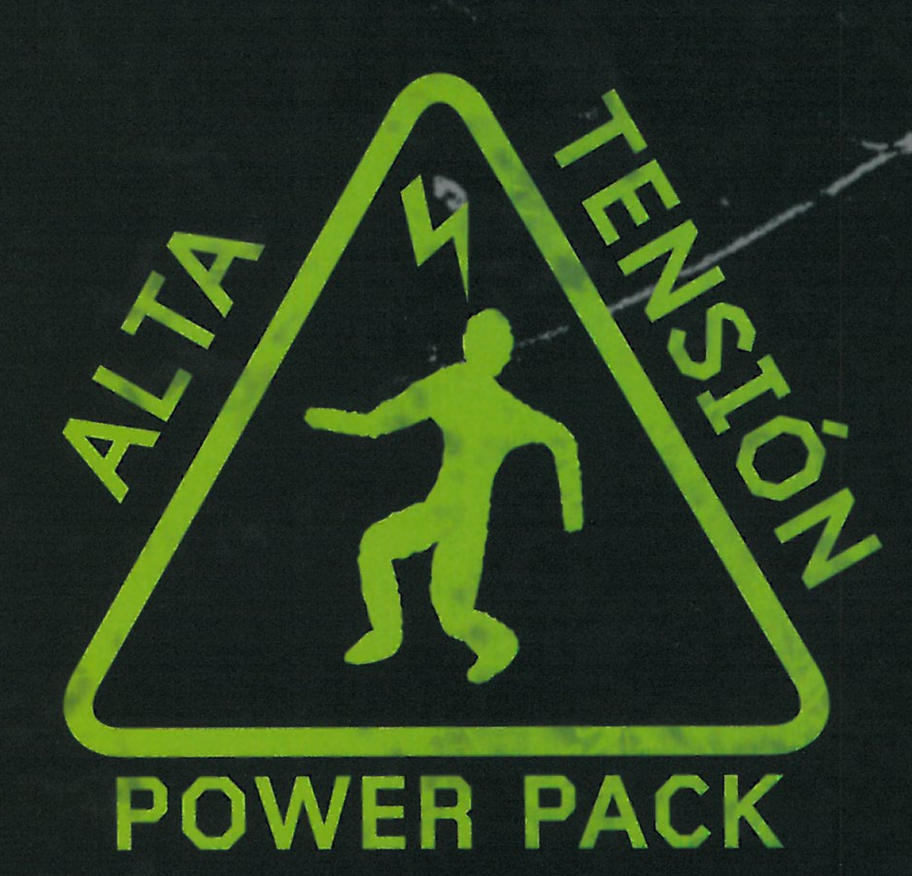
EL CLUB DE LA LUCHA TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Juego de lucha arenoso y engorroso con más énfasis en combos y defensas meditadas que en golpear furiosamente los botones.
2. Cada movimiento del personaje es frustrantemente lento, lo que se traduce en una experiencia de lucha bastante insulsa.
3. La presentación general siguen el estilo de *El Club de la Lucha*, aunque no se deberían haber quitado las voces de los actores reales.
4. El modo multijugador es una risa, y tanto el juego por interconexión de sistemas como por Xbox Live proporcionan más mamporros.
5. Tiene montones de personajes ocultos y de películas, pero el laborioso modo historia parece arrastrarse de forma interminable.

Veredicto

Un juego de lucha duro y decaído que no logra capturar ni el estilo ni el carácter de la película. No hablaremos demasiado de él...

6,4//10





Todo el voltaje de Xbox®
a un **precio** que pone
los pelos de punta:

179,99 euros PVP

Recomendado

Incluye:

consola + 2 controllers + mando DVD

¡Van a saltar chispas!

www.xbox.com/es

It's good to play together





Prince of Persia: El Alma del Guerrero

El Príncipe cambia de imagen y estilo

Des: Ubisoft Montreal | Dis: Ubisoft
Jugadores: 1 | Live: 1 jugador
Salida: ya disponible | Pegi: +18
www.princeofpersiagame.com

Ha transcurrido tan sólo un año, pero ya está de regreso. La política que mantiene Ubi Soft de conducir varios desarrollos paralelos de sus principales series le está permitiendo publicar nuevas entregas con una celeridad verdaderamente pasmosa. Pero igualmente curioso es ver como la compañía francesa evita quemar sus series manteniendo un ajustado equilibrio entre novedades, fidelidad a lo mejor del planteamiento inicial y su acostumbrada profesionalidad. Lógicamente, todo eso implica tomar decisiones arriesgadas para mantener ese equilibrio entre, digamos, lo nuevo y lo viejo. Y los resultados no son siempre tan satisfactorios como en, por ejemplo, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*.

Las Arenas del Tiempo se convirtió durante el año pasado en el juego de aventura y plataformas preferido por muchos aficionados. Actualización del clásico 2D de principios de los 90, el nuevo *Príncipe de Persia* destacó por saber inyectar una necesaria dosis de vitalidad al mortecino género de las plataformas. Algo que hizo combinando inteligentemente el planteamiento clásico de *Prince of Persia* con las posibilidades de diseño que ofrece la tecnología actual. El nuevo Príncipe no sólo se movía -y estaba animado- mejor que nunca, sino que además podía correr por paredes, saltar por encima de sus enemigos, ralentizar el tiempo y otras habilidades a las que se les supo sacar partido con el diseño de unos escenarios intrincados, grandiosos y que podían recorrerse a lo alto, largo y ancho, sin apenas limitaciones. Si el jugador persistía y estudiaba el reto, no existía un solo rincón en el que este príncipe no fuera capaz de posar sus reales pies, aunque en muchos momentos pudiera parecerlo. Era el juego que reinventaba el género para la actual generación de sistemas y también sabía marcar distancias gracias a una atmósfera evocadora, parcialmente inspirada en los cuentos de las 1000 y una noches y rematada con algunos recursos narrativos de *action movie* de la década actual.

Algunas de esas características se han mantenido, pero otras se han perdido por completo. Por alguna razón, Ubi Soft ha decidido que este nuevo Príncipe debía diferenciarse muy claramente del primero, aún a costa de perder parte de su encanto »

Información Adicional

ESTACAS A FAVOR
Algunas de las trampas del juego pueden ser utilizadas en beneficio propio por el jugador. Por ejemplo, es posible conducir la pelea hasta



una zona de losas agujereadas y activar después un interruptor para que las púas se encarguen de ellos.

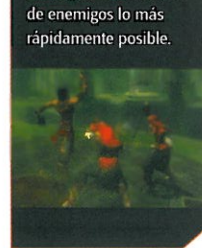
PODER DEL METAL
Eso debieron pensar en Ubi Soft a la hora de decidir el acompañamiento musical de esta aventura, recordemos, medieval. Temas de grupos como GodSmack se encargan de advertir al jugador que algo malo está a punto de suceder. Hay que desenfundar.

POLVO ERES
Los secuaces de la Emperatriz del Tiempo muestran un cambio físico cuando se debilitan. Adquieren un tono dorado, deudor de la arena en la que están a punto de convertirse, y comienzan a dejar escapar dicha sustancia por sus heridas.

XBOX LIVE

XBOX LIVE

De forma similar a como hacía *Ninja Gaiden, El Alma del Guerrero* incluye algunas y limitadas funciones *on line*. Los jugadores pueden participar en retos contra el tiempo, que consisten en limpiar ciertas áreas de enemigos lo más rápidamente posible.





↑ El nuevo sistema de combate abarca generosas dosis de violencia.



↑ El icono indica el arma secundaria que lleva el Príncipe. Puede lanzarla o combatir con dos armas.

» y, suponemos, buscando una audiencia más amplia. Con más interés en la acción y los desmembramientos que en la necesaria concentración para superar muchos de los puzzles y retos de *Las Arenas del Tiempo*. *El Alma del Guerrero* es un juego más oscuro, más violento y adulto. Más orientado hacia la acción en detrimento de lo que era la mejor faceta de *Las Arenas del Tiempo*. Menos personal, ahora que ha dado unos pasos hacia terrenos más comunes de la acción y aventura. Sigue siendo el *Príncipe de Persia*, de eso no hay duda. La operación no ha llegado hasta los extremos del reciente *Ghost Recon 2* -otra serie de Ubi Soft que acaba de dar un giro de 180 grados en una dirección discutible- y aunque sigue manteniendo parte de su atractivo e incluso ha ganado en aspectos concretos, en su conjunto no es el mejor *Príncipe de Persia* que hemos podido disfrutar.

La historia comienza varios años después de lo ocurrido en la última aventura. Entonces, un joven príncipe desencadenaba las Arenas del Tiempo engañado por un diabólico Visir. Al final de la »

Atesora el tiempo

El Príncipe vuelve con los poderes de las arenas del tiempo de su lado. Todas se ejecutan con distintas combinaciones entre los gatillos.



↑ Rodeado por enemigos, mantén apretado el gatillo derecho y pulsa el izquierdo. Así se desencadenan los Estragos del Tiempo.



↑ La pantalla se vuelve de color rojo y el Príncipe se entrega a una hiperactiva rabia asesina. Sólo dura unos segundos.

DAVID CONTRA GOLIATH Enemigos difíciles para el Príncipe malencarado.

Durante la sección que transcurre en la Torre Mecánica, el Príncipe se tropieza a menudo con estos gigantescos brutos de dimensiones intimidatorias. Antes que dejarse llevar por el desaliento, es mejor prestar atención a los movimientos del monstruo para encontrar la oportunidad adecuada. Se requiere habilidad y rapidez de movimientos...

1



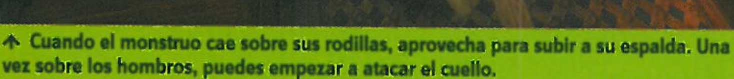
Hemos interrumpido en su guarida y no se siente demasiado feliz. El Príncipe desenfunda automáticamente ante el peligro, pero no te molestes en bloquear.

2

Antes de que ataque, rueda por entre sus piernas y comienza a cortar por detrás. Esa zona no está protegida, así que ten mucho cuidado.

3





Cuando el monstruo cae sobre sus rodillas, aprovecha para subir a su espalda. Una vez sobre los hombros, puedes empezar a atacar el cuello.

4



Cuando ya esté lo suficientemente debilitado, el Príncipe podrá darle el golpe de gracia entre los omoplatos. Ya sólo queda reponer los tanques de arena con sus restos.

Es un juego más orientado hacia la acción en detrimento de lo que era la mejor faceta de Las Arenas del Tiempo

» historia, el protagonista conseguía retroceder en el tiempo y evitar el instante en que caía en la trampa del villano. Ahora, un mucho más adulto príncipe corre por las calles de Babilón seguido por una misteriosa fuerza que arrasa todo a su paso. Una emocionante secuencia de introducción muestra la persecución hasta que la bestia da caza al protagonista. En ese momento comienza un *flash back* que narra los desesperados intentos del protagonista por escapar de su perseguidor: el Dahaka. Un poderoso ser, guardián del Tiempo, que busca ejecutarlo por haber desencadenado las famosas Arenas. Sabe que la criatura no descansará hasta terminar con él e idea un plan desesperado. Retroceder en el tiempo hasta el instante en que la Emperatriz del Tiempo creó las Arenas, evitando así todo lo que vendría después y a su guardián. El jugador toma control del personaje cuando el barco en el que viaja hacia la isla en la que se encuentra su objetivo es asaltado. Tras la escaramuza en alta mar, el príncipe despierta en la isla. Una vez dentro de las ruinas del palacio de la Emperatriz del Tiempo, encontrará portales que le permitirán viajar entre pasado y presente -pero manteniéndose en el mismo lugar- mientras trata de impedir que la Emperatriz cree las Arenas del Tiempo y evita al Dahaka que le está dando caza.

Si en *Las Arenas del Tiempo* la aventura se concentraba en los puzzles y secciones de plataformas, ahora lo hace en la acción. Precisamente, la faceta más floja del juego anterior ha adquirido aquí un protagonismo que eclipsa al resto de los elementos. La clave del asunto está en lo que sus creadores llaman *free-form fightning* o sistema libre de lucha, que permite al jugador encadenar una asombrosa variedad de combos y movimientos de una forma extremadamente intuitiva. Lo que también implica que los combates son más frecuentes y la variedad de enemigos mayor. De las escasas posibilidades del sistema anterior, el Príncipe ha pasado a realizar llaves, atacar combinando las armas, decapitar o golpear mientras gira sobre una columna, entre muchos otros movimientos nuevos. Lo mejor no es la cantidad de ataques, sino la facilidad con la que se enlazan y ejecutan unos con otros. En el combate, el Príncipe sigue respondiendo con la misma naturalidad que lo hace a la hora de saltar, correr y trepar. Es lo mejor que ofrece *El Alma del Guerrero* y ojalá hubiera sido incluido en el título original. La IA de los enemigos también se ha visto mejorada. Las reacciones de los enemigos ya no están tan claramente marcadas por la ubicación de los personajes -por ejemplo, en el anterior bastaba con el jugador retrocediera detrás de »

Información Adicional

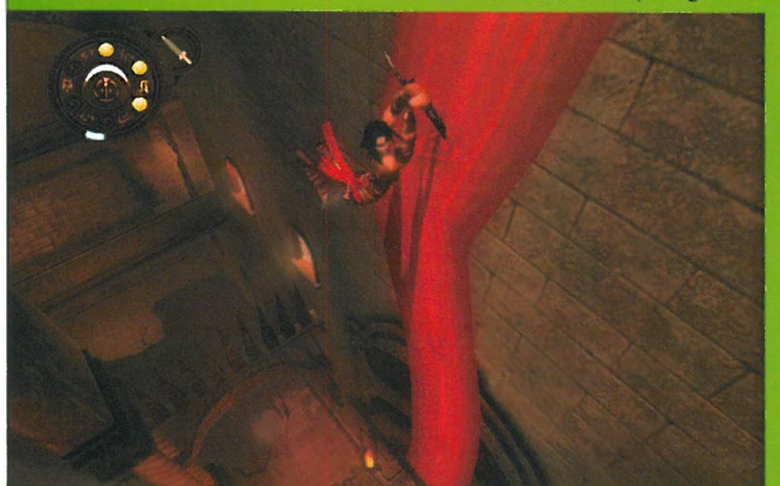
TESOROS ESCONDIDOS



A lo largo de toda la aventura abundan los objetos escondidos durante los niveles del juego. Abre los cofres que encuentres para desbloquear imágenes, vídeos y arte de *El Alma del Guerrero*. No te defraudarán.

¡EL MEJOR ACROBATA DEL MUNDO! El Príncipe amplía su galería de movimientos.

Además de todos los inherentes a las nuevas formas de combate, el Príncipe ha ganado también en lo que es pura capacidad acrobática. Por ejemplo....



Como si fuera el mismo Errol Flynn, el Príncipe utiliza su espada para dejarse caer con la ayuda de uno de esos enormes cortinajes que ya abundaban en el original.



Las sogas no están solo para trepar, sino para balancearse y saltar como si fuera el mismo Tarzán en una de sus lianas. Un buen "arma" del Príncipe.

Información Adicional

AGUA, POR FAVOR
Las Fuentes, además de para reponer la salud del jugador, sirven ahora como punto de guardado. Son algo más escasas que antes y no conviene desaprovecharlas.

RUMORES DE PELÍCULA
Hollywood podría estar interesado en realizar una adaptación cinematográfica del Príncipe de Persia. Por supuesto, la meca del cine está llena de proyectos que nunca han llegado a realizarse, pero se dice que el productor Jerry Bruckenheimer podría estar al frente de la operación.

ARMAS FUERA
Más de sesenta armas disponibles son muchas. Aunque la principal sólo se cambia en momentos concretos del juego, el protagonista puede ocupar su mano izquierda con cualquiera que encuentre por el suelo. También puede lanzarlas contra el objetivo.



El enfrentamiento cumbre al final del primer nivel. Abundan los enemigos femeninos.



El Dahaka persigue al Príncipe en tiempo.



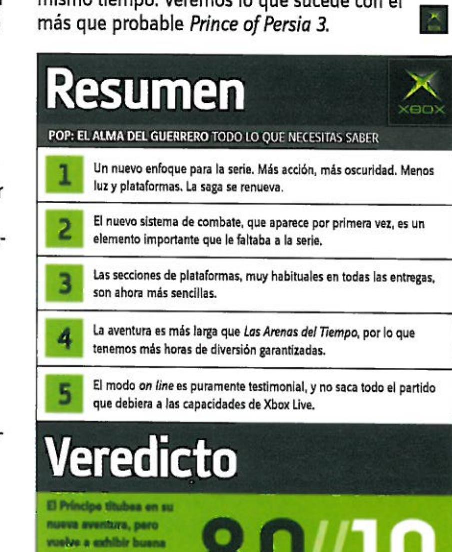
Las secciones de plataformas pierden peso.

» una puerta para que el enemigo se olvidara de él- y, aunque no es demasiado difícil identificar los patrones de ataque, también se ve como se adaptan a las circunstancias y combaten de una forma u otra según su estado de salud.

El sistema de control del protagonista permanece tan intachable como siempre. Todo un ejemplo a seguir, dadas además sus particularidades. También dispone de nuevos poderes, además de la capacidad de hacer retroceder el tiempo empleando la arena que recoge de los enemigos caídos. Por ejemplo, ralentizando el tiempo o invocando los Estragos del Tiempo. Un trío de habilidades que se usan mucho más que en la aventura anterior, razón por la que los diseñadores permiten que la recolección de arena -bien la de los enemigos o escondida en barriles- sea más frecuente y que los depósitos del protagonista se repongan con más facilidad..

Otra consecuencia del nuevo aire que respira la serie está en su acabado gráfico. Realizado con la misma tecnología -el desarrollo comenzó unos meses antes de finalizar *Las Arenas del Tiempo*-, el alegre colorido que remataba las imágenes del juego ha pasado a mejor vida. Los escenarios de la aventura son lóbregos y oscuros. Y, precisamente por eso, menos personales de lo acostumbrado. La cosa mejora cuando el protagonista utiliza los portales para viajar al pasado en el que el Palacio se encuentra en pleno esplendor, pero también mantienen una tónica más apagada. Para rematar la nueva atmósfera del juego, la banda sonora ha visto sustituir los temas de corte oriental por depresivos y guitarreros temas de rock actual. Más que nunca, la aventura adquiere formas de blockbuster veraniego con ganas de contentar al gran público. Pero la mayor sorpresa que depara *El Alma del Guerrero* está en ver como los puzzles y plataformas han visto disminuida su complejidad e importancia dentro del esquema de juego. Sigue habiendo abundantes situaciones de estas clases, pero llegar al otro extremo de esa sala imposible se antoja, por regla general, mucho más sencillo que en *Las Arenas del Tiempo*. Los desarrolladores han prescindido de las "visiones " que el protagonista experimentaba previamente y mostraban los pasos a seguir. Y es que ya no son necesarias. Aunque el juego aún deja un espacio importante para que el Príncipe exhiba sus habilidades acrobáticas, los retos exigen mucha menos cabeza y más ganas de avanzar hasta el siguiente combate. La aventura es más larga, aunque obliga al jugador a recorrer repetidas veces los mismos escenarios del castillo en sus dos líneas temporales, algo que no sucedía en el juego anterior.

Prince of Persia 2 sigue siendo un notable juego de acción y plataformas, pero que no puede evitar flaquear en algunos aspectos si se le compara con su ilustre predecesor. Es más accesible, el » nuevo sistema de combate es todo un acierto y, en ocasiones, exhibe la misma brillantez en el diseño que su predecesor. Es un paso adelante y atrás al mismo tiempo. Veremos lo que sucede con el más que probable *Prince of Persia 3*.



Resumen

POP: EL ALMA DEL GUERRERO TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Un nuevo enfoque para la serie. Más acción, más oscuridad. Menos luz y plataformas. La saga se renueva.
2. El nuevo sistema de combate, que aparece por primera vez, es un elemento importante que le faltaba a la serie.
3. Las secciones de plataformas, muy habituales en todas las entregas, son ahora más sencillas.
4. La aventura es más larga que *Las Arenas del Tiempo*, por lo que tenemos más horas de diversión garantizadas.
5. El modo *on line* es puramente testimonial, y no saca todo el partido que debiera a las capacidades de Xbox Live.

Veredicto

El Príncipe titubea en su nueva aventura, pero vuelve a exhibir buena parte de las armas que le hicieron famoso y es mucho más acrobático.

8,0//10

Todos nacemos con una vocación



■ **PROFESIONES SANITARIAS**

· Auxiliar de Enfermería
· Auxiliar de Farmacia
· Dietética y Nutrición
· Auxiliar de Geriatría
· Auxiliar de Jardín de Infancia
· Secretariado Médico

■ **PROFESIONES TÉCNICAS**

· Electricista Profesional
· Fontanería
· Técnico en Construcción de Obras
· Electrotecnia y Electrónica
· Mecánico de Coches y Motos
· Profesor de Autoescuela
· Mantenimiento Industrial
· Técnico en Plásticos Industriales



■ **VETERINARIA**

· Auxiliar de Clínica Veterinaria
· Adiestramiento canino.
· Peluquería canina
· Auxiliar clínico ecuestre



■ **MEDICINAS COMPLEMENTARIAS**

· Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
· Naturopatía
· Herbodietética
·Quiromasajista (MDF)
·Monitor de Yoga



■ **ARTES Y DECORACIÓN**

· Decoración Profesional
· Escaparatismo
· Monitor de Manualidades
· Fotografía
· Dibujo



■ **BELLEZA Y MODA**

· Estética
· Peluquería
· Modista profesora de Corte y Confección
· Diseño de Moda



■ **MÚSICA**

· Guitarra
· Teclado
· Acordeón



■ **DEPORTES**

· Monitor de Aeróbic y de Fitness
· Monitor de Preparación Física (Entrenador Personal)



■ **EMPRESA E INFORMÁTICA**

· Administración de Empresa
· Experto en Bolsa e Inversiones
· Secretariado / · Contabilidad
· Marketing y Gestión Comercial
· Asesor Fiscal / · Asesor Laboral
· Relaciones Públicas y Protocolo
· Dominio y práctica del PC
· Técnico en Diseño Web
· Experto en Creatividad y Diseño para Internet
· Técnico en Coaching



■ **CULTURA E IDIOMAS**

· Graduado ESO, preparación al Título Oficial
· Acceso a la Universidad para Mayores de 25 años
· Inglés. "Habla inglés con sólo 1000 palabras". Método Maurer
· Francés/ Alemán



■ **OPOSICIONES**

· Justicia
· Auxiliar de Ayuntamiento
· Auxiliar de la Administración del Estado



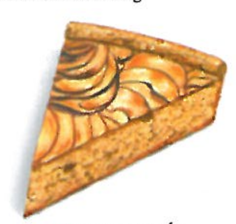
■ **RIESGOS LABORALES**

· TÍTULO OFICIAL de Técn. Sup. de Prevención de Riesgos Lab. (Laboris Prevención y Consultoría S.A.)
· TÍTULO OFICIAL de Coordinador de Seguridad y Salud en Obras de Construcción (Laboris Prevención y Consultoría S.A.)
· Técnico en Gestión Ambiental
· Técnico en Calidad



■ **INMOBILIARIA**

· Gestor Inmobiliario
· Gestor de Fincas
· Master en Gestión Inmobiliaria



■ **HOSTELERÍA**

· Cocina Profesional
· Hostelería

Y si aún no has encontrado la tuya, vuelve a mirar.

Seguro que aquí puedes encontrar aquello que mejor encaja con tu forma de ser: la sanidad, la empresa, la cultura, la informática... Busca tu vocación y CCC te ayudará a desarrollarla.



902 20 21 22
www.cursosccc.com

Te invitamos a recibir información detallada y sin compromiso llamando al 902 20 21 22 o enviando este cupón a CCC: Apartado 17222 - 28080 MADRID, ESPAÑA.

Matricúlate este mes y consigue **GRATIS** esta estupenda **AGENDA ELECTRÓNICA**

· CCC fue autorizado por **EDUCACIÓN.**
· Acreditado por el **INEM.**
· Miembro del **ANCED** (org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales).
· Certificado de Calidad **ISO 9001:2000**

GARANTÍA DE APRENDIZAJE
Si, al terminar los ejercicios de evaluación del curso el alumno no queda satisfecho, le devolveremos el importe total del curso.

CURSO DE INTERÉS: ______________________________

Nombre: ____________________ Apellidos: ____________________

Domicilio: ____________________ Nº: ______ Piso: ______

Población: ____________________ C.P: __________ Provincia: ____________________

Teléfono/s: ____________ / ____________ e-mail: ____________________

Fecha de Nacimiento: __________ DNI (opcional): __________ Nacionalidad: __________

WQK





Future Tactics: The Uprising

Estrategia por turnos con doblaje barriobajero



En la redacción somos auténticos devoradores de juegos por turnos, siempre y cuando incluyan armas a tutiplén, la cámara jamás bloquee la jugabilidad, y los mapas ofrezcan un diseño pensado por y para la estrategia. Si se cumplen estas tres premisas, el título en cuestión tiene todas las de ganar. *Future Tactics: The Uprising* acaba de anotarse un *hat trick*.

Una variopinta banda de desarraigados acaba de ser expulsada de su hogar por una horda alienígena; sus componentes, hastiados de vagar sin rumbo fijo como nómadas, deciden formar un grupo de resistencia. Pertrechados con armas individuales, cada miembro se especializa en un arte concreto: tiro de precisión, explosivos, sigilo...

Todos los mapas (desde minas abandonadas hasta glaciares helados) son completamente destructibles y, a diferencia de *Worms 3D*, si desmantelas un muro o desplazas una gran roca ubicados sobre un enemigo, sucumbirán a su derrumbe, provocando por ende una auténtica carnicería o dejando un cráter considerable tras la catástrofe. De vez en cuando aparece también el típico alienígena superdotado con ganas de buscarte las cosquillas y al cual deberás eliminar. El peligro puede venir de una catapulta ubicada en lo alto de la colina, encarada directamente hacia tu campamento, o de una especie de cangrejo con rayos láser; en cualquier caso, los enemigos siempre serán de armas tomar.



↑ Llevan explosivos; mata varios de un tiro.

Aunque *Future Tactics* no apuesta por el sentido del humor de *Worms*, y su modo multijugador no es tan adictivo como debiera, el modo de campaña resulta bastante atractivo, y los gráficos destilan buenas maneras, aunque se antojan un tanto anticuados. Si eres un incondicional de los juegos por turnos, he aquí una propuesta que saciará tu apetito.

Información Adicional

POR EL TEJADO
En las zonas habitadas puedes volar los tejados de las casas. En su interior encontrarás multitud de *power ups* y, además, podrás refugiarte del acoso balístico de los enemigos.



↑ Lanza una granada y disfruta de la carnicería.

Los gráficos destilan buenas maneras



↑ Los entornos son destructibles.

Veredicto

Juego por turnos diferente, con un diseño y unas propuestas ideales para atrapar a los aficionados al género. **7,0//10**

Yu-Gi-Oh! Dawn of Destiny

¿Seguro que quieres volver a ser niño?



Algo que resulta del todo ininteligible para un mayor es la obsesión que arrastra a los niños a manosear esas cartas que van indisolublemente asociadas a la típica serie de dibujos nipona de aventuras inverosímiles. ¿Quién, por ejemplo, no ha oído hablar del fenómeno *Yu-Gi-Oh*?

El pequeño YuGi descubre un misterioso colgante en la tienda de baratijas de su padre que lo dota de diversos poderes mágicos mientras *combate* contra los amigos en las interminables partidas de cartas de intercambio de sus monstruos favoritos. Una versión virtual de un juego de cartas jamás será tan interesante como una real, pero *Dawn of Destiny* ofrece una experiencia más completa. Y todo gracias a que los jugadores se ven obligados a captar el sentido del juego, puesto que carece por completo de tutorial. En pocas palabras, los usuarios deben emplear su baraja de monstruos para derrotar a los rivales a partir de los atributos defensivos/ofensivos que obren en su poder.

Puedes configurar cada carta para defender (en posición horizontal y boca abajo) o atacar (en posición vertical, boca arriba). Las cartas de hechizo pueden amontonarse detrás de las cartas de monstruos para potenciar sus habilidades, mientras que los naipes Trampa pueden anular el ataque de un rival. En cuanto se elige un combate, las dos criaturas se enfrentan a muerte: el perdedor desaparecerá inmediatamente envuelto en una nebulosa de humo y rayos poco espectacular. Una auténtica decepción. Cada jugador cuenta con un total de Puntos de Vida que se vacía cada vez que su monstruo sufre una derrota, momento en el cual se finiquita la partida. Y aquí acaba todo atisbo de jugabilidad. Se puede optar por partidas multijugador vía System Link, pero lo cierto es que los modos son clavaditos a la experiencia en solitario. Si eres capaz de sacar algo en claro de la retahíla de reglas menores y combinaciones de hechizos y trampas disponibles, o bien si eres un seguidor habitual de los dibujos, dale una oportunidad.



↑ No te coloques en el lado equivocado de Mr. Toadstool. Te aniquilará.



↑ Selecciona a un monstruo de ataque y prueba suerte con las cartas.



↑ La Biblioteca detalla todos los monstruos.



Blinx 2: Masters of Time & Space

SÓLO PARA XBOX

Revista Oficial XBOX ÉLITE

Más largo, variado, divertido y con cortes... espacio-temporales, claro



↑ ¡Corre, Blinx, corre! Los jefes finales son muy grandes y necesitas muchos golpes para acabar con ellos.

↑ Blinx no es un gatito cualquiera.

Des: Artoon	Dis: Microsoft
Players: 1; 2-4 p. partida	Live: No
Salida: ya disponible	Pegi: +3
www.xbox.com/en-us/blinx2/default.htm	

Una buena segunda parte de un juego debe seguir tres normas básicas. La primera es que debe conservar el espíritu y el estilo del primer juego. La segunda es que tiene que mejorar cualquier apartado mejorable de su antecesor. Y la tercera es que siempre tiene que añadir más objetos, opciones y modos de juego o, en su defecto, hacerlo más grande y más largo. *Blinx 2* es una excelente segunda parte.

La historia de *Blinx 2* se centra casi exclusivamente en el Gran Cristal del Tiempo que ha sido destruido y cómo los Barrenderos del Tiempo y sus enemigos, la Banda Tom-Tom, tratan de recuperar los trozos repartidos a lo largo y ancho del espacio-tiempo. Tanto los cerdos como los gatos tienen sus propios objetivos, pero a medida que avance el juego la historia de estas dos bandas se entrelazan poco a poco hasta el interesante final. Como se puede apreciar, en esta ocasión el juego tiene una historia bastante consistente y bien desarrollada. Esta es la primera buena noticia.

La segunda buena noticia es que además de controlar a los Barrenderos del Tiempo también pasaremos a controlar a la Banda Tom-Tom de forma alternativa. Cada uno tiene sus objetivos, y además unos controlan el Tiempo y los otros el Espacio, son dos formas de jugar diferentes pero que se conjugan de una manera estupenda. Mientras que unos se centran más en las plataformas los otros serán más como Sam Fisher, infiltrándose y pasando desapercibidos. El exclusivo uso del Espacio y de los variados *gadgets* que tienen los Tom-Tom añade un golpe de aire fresco y originalidad a un título ya de por sí original.

En ambos equipos siempre se deberán recoger los ítems o los controles de tiempo antes de poder utilizarlos, es una premisa del género. Así, los gatos, cuando recogen tres piezas de un control de tiempo concreto, podrán utilizarlo una vez. Los cerdos, por su parte, no tienen que recoger tres ítems iguales pero cuentan con menos objetos en cada nivel así que deben hacer un buen uso de cada uno de ellos. Algunos de estos objetos "espaciales" son teletransportadores (muy útiles), disfraces, burbujas espaciales o trampas cuánticas, entre otros. Un detalle »



Información Adicional

MEDALLÓN GATO
Escondidos en los lugares más inaccesibles de cada nivel hay un buen montón de estos medallones. Encuéntralos para desbloquear material bonus, como pequeños cortos cómicos que de hecho no son muy graciosos.

CÓMPRALO
Tanto los Barrenderos del Tiempo como los Tom-Tom tienen a su disposición una tienda de mercaderías. Aquí podrás comprar y vender nuevas armas, salud, vidas extras, importantes mejoras o incluso ropa y accesorios más *fashion* como pendientes, chaquetas y gafas. Justo lo que un gato/cerdo necesita.

↑ La nueva y mejorada cámara te deja ver el mejor ángulo en cada salto y puzzle, lo que es una ventaja cuando te enfrentas a estos lásers.

» muy agradable de *Blinx 2* es que en esta ocasión los puzzles están mucho más trabajados. Así nos encontraremos con varios puzzles donde se usa el tiempo o el espacio de manera ingeniosa y lógica. Los controles del tiempo sirven para algo más que detener enemigos -como ocurría en la primera parte- y el uso del espacio nos ofrece una libertad de juego muy interesante como la posibilidad de saltarse alarmas o desaparecer delante de nuestros enemigos. Además, gran parte de estos puzzles y desafíos que nos propone el juego se pueden solucionar como mínimo de dos maneras distintas.

Pero si algo nos ha satisfecho enormemente es el nuevo modo multijugador. Pueden jugar hasta cuatro amigos en batallas *deathmatch* todos contra todos o por equipos. Estas batallas son de lo más divertidas una vez que le cogemos el truco a usar tiempo y espacio a nuestro favor -el uso de estas variables cambia un poco en multijugador-. Además, todo este apartado es ampliamente configurable, desde el aspecto de los mininos y gorrinos de nuestro equipo hasta la combinación de armas.

El modo cooperativo para dos jugadores es sencillamente excelente. Hay dos posibilidades diferentes: jugar en modo normal, donde los dos amigos tienen todos los controles a su disposición, o el mucho más divertido modo especialista, donde cada uno adopta un papel: uno dispara y el otro controla el tiempo o el espacio. El diseño de los niveles es tan bueno -mucho más que en el primer juego- que tanto jugando solo como acompañado siempre se pueden superar los retos del juego y al mismo tiempo ofrecer diferentes desafíos. Un ejemplo, para activar dos pulsadores de forma simultánea, jugando solo utilizaríamos el control de Grabar y nos grabaríamos a nosotros mismos para luego repetir el movimiento en el otro botón. Pero jugando en cooperativo esto no sería necesario porque ya tendríamos quién accionase el segundo botón al mismo tiempo.

Como decíamos, el diseño de los niveles es excelente en *Blinx 2*. Todas las fases tienen dos objetivos diferentes, pero con cumplir uno es suficiente para pasar de nivel. Esto hace que al jugar en co- »



↑ La Pausa es útil para enfrentarte a los enemigos y resolver puzzles.

DEMASIADO CERDO ES MALO PARA LA SALUD Infiltrándose al estilo gorrino.

Seguro que has visto alguna vez a Sam Fisher o a Solid Snake y has pensado: lo que este chico necesita son unas orejas, un rabo y una bonita nariz de cerdo ¿no? Nosotros tampoco. Pero en *Blinx 2* parece que sí lo han pensado. Aunque desgraciadamente no tienen control sobre el tiempo sí que tienen algunos útiles de lo más prácticos...



↑ Mentimos. Puedes controlar levemente el tiempo en forma de Granada de Pausa.

↑ Envía un señuelo en forma de juguete y caerán en el hechizo inmediatamente.

↑ Un hiper-disfraz que te hace invisible a los demás si no te mueves muy rápido.

↑ O siempre puedes lanzar una Trampa de Vacío que se trague literalmente a los gatos.





↑ **Aunque los enemigos han mejorado mucho respecto a las gotas del primer juego, siguen sin tener mucho encanto.**

Información Adicional

TANQUES A GÓ-GÓ
Cuando juegas como Tom-Tom en ocasiones podrás montarte en un ruidoso y resistente tanque. Se controla más o menos como los Warthogs de *Halo 2*, excepto que éstos no suelen estar controlados por gorrinos de granja. Al menos tiene un gordo cañón y algunos misiles teledirigidos por calor.



LUCHA DE GATOS
El modo batalla multijugador es un buen añadido al modo principal del juego, aunque no exista ninguna opción para Live. Puedes controlar el Tiempo contra tus oponentes aunque en esta ocasión se pueden librar del influjo moviendo el stick de un lado al otro.

CONCÉNTRATE Como en Matrix, pero con gatos.

Una divertida nueva experiencia del juego es este mini-juego. Tendrás menos de un segundo para reaccionar si no quieres convertirte en gato muerto.

1

↑ Un cañón dispara una nube de balas hacia ti. Puedes detener el tiempo o ralentizarlo, todo depende de tu estrategia.

2

↑ Pero como nos gusta el Tiempo Bala, lo ralentizamos y simulamos el efecto *Matrix*. ¿Neo?, mejor digamos Miau...

» operativo uno pueda dedicarse a una tarea -por ejemplo desatascar unos engranajes atrapados en una esfera de pausa- y el otro jugador centrarse en el segundo objetivo -matar una serie de enemigos-. Así, hay el doble de posibilidades de finalizar las misiones con éxito.

El apartado gráfico también ha subido varios enteros. El juego ofrece unos niveles mucho más espaciosos y con más horizonte por ver. Los enemigos ya no son simples burbujas o gotas de agua, sino que ahora tienen unas formas más definidas. Los niveles ofrecen mucha más variedad de estilos y las animaciones de todos los personajes son notables. Lástima de la cámara que, aunque ha mejorado, sigue dando algún quebradero de cabeza, sobre todo en los saltos difíciles.

Y hablando de dificultad, ésta, al contrario, ha disminuido. El juego es bastante más asequible que el primero. Ya no hay un límite de tiempo en cada nivel, por ejemplo. Tampoco tendremos que rebuscar cada rincón buscando ítems de control de tiempo o basura que aspirar porque siempre hay de sobra, o alternativamente un camino distinto. También hay una gran cantidad de tutoriales, quizá demasiados, que hay que superar a medida que avanza la aventura. Pero a partir de la mitad veremos algunos niveles de lo más complicadillos con una duración que sobrepasa la media hora.

Blinx 2 nos ha gustado mucho. Al principio éramos un poco escépticos respecto a él, incluso las primeras partidas fueron ligeramente decepcionantes, pero a partir del momento que probamos el modo cooperativo comenzamos a mirarlo con otros ojos. Descubrimos entonces el inteligentísimo diseño de los niveles, por ejemplo, y cómo usar el espacio-tiempo a nuestro favor. Además, el control sobre la banda Tom-Tom es un gran añadido que a buen seguro será habitual en posteriores *Blinx*.

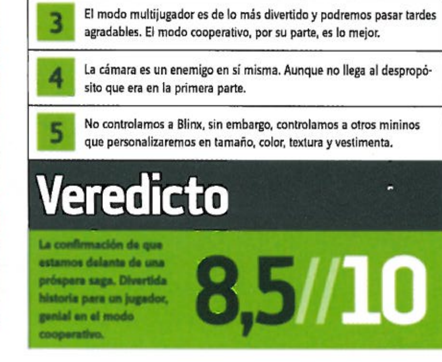


↑ **Jugar a pantalla partida con un amigo hace las cosas más fáciles.**

Sumario

BLINX 2: MASTERS OF TIME & SPACE TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Controlamos a los Barrenderos del Tiempo o a la banda Tom-Tom, cada uno con sus virtudes y desventajas que deberemos aprender.
2. El control del tiempo ha mejorado, incluso pueden combinarse varios a la vez. El control del espacio ofrece otra visión de juego.
3. El modo multijugador es de lo más divertido y podremos pasar tardes agradables. El modo cooperativo, por su parte, es lo mejor.
4. La cámara es un enemigo en sí misma. Aunque no llega al despropósito que era en la primera parte.
5. No controlamos a Blinx, sin embargo, controlamos a otros mininos que personalizaremos en tamaño, color, textura y vestimenta.



Veredicto

La confirmación de que estamos delante de una próspera saga. Divertida historia para un jugador, genial en el modo cooperativo.

8,5//10

CONVIÉRTETE EN EL MEJOR JUGADOR CON ESTAS GUÍAS



DISNEY PRESENTA UNA PELÍCULA DE PIXAR

LOS INCREÍBLES

XBOX
PS2
GC
PC/MAC

7+

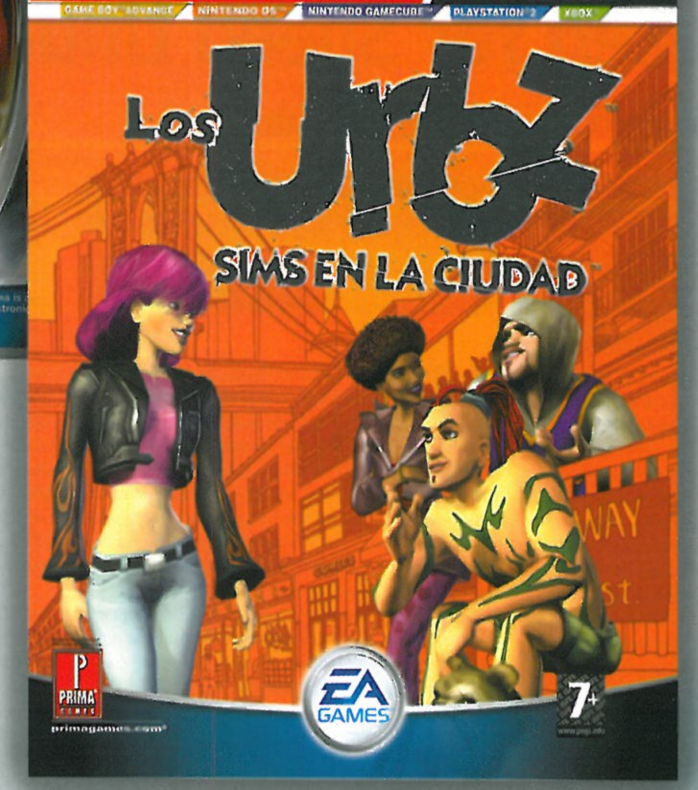
TODOS LOS OBJETOS EXTRA
ESTRATEGIAS PARA LOS COMBATES
TÁCTICAS CONTRA JEFES FINALES

THQ

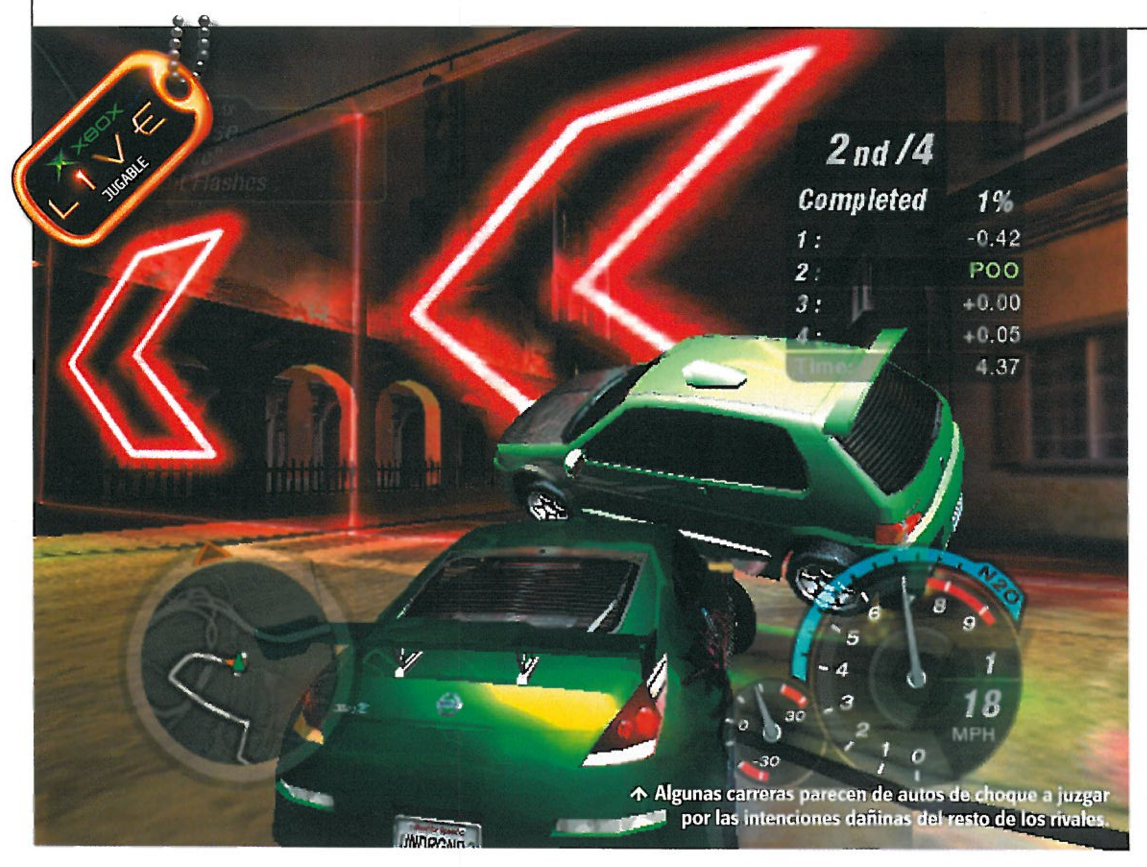
PRIMA GAMES

TRUCOS Y TÁCTICAS OFICIALES DE PRIMA

primagames.com

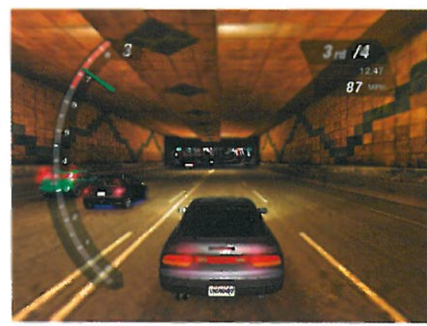


YA A LA VENTA

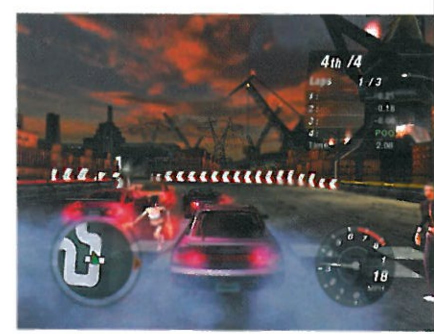


↑ Algunas carreras parecen de autos de choque a juzgar por las intenciones dañinas del resto de los rivales.


↑ Usa el mapa para localizar las carreras.


↑ Disfruta del efecto blur en los circuitos Drag.

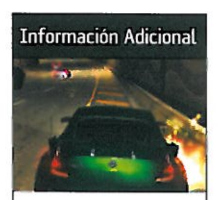

↑ Provocar accidentes siempre es divertido.


↑ Salir el primero te da puntos de reputación.

Need for Speed Undergound 2

Sin muchos cambios en el horizonte

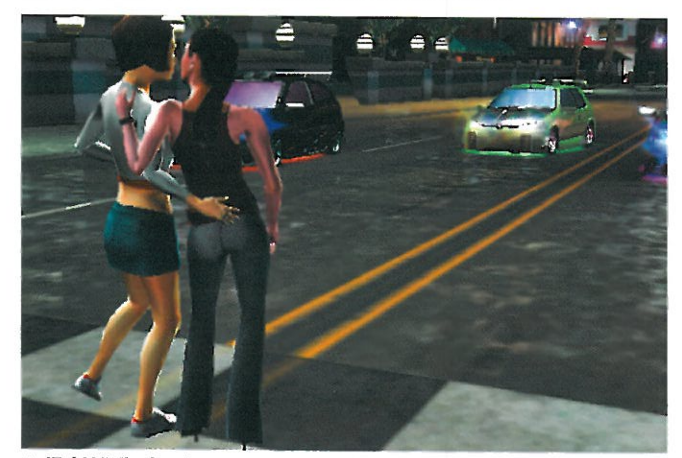
Información Adicional



HABLANDO DEL LIVE
Las opciones *on line* incluyen rankings mensuales, escaleras de retos y la posibilidad de personalizar tus coches. Un modo Outrun para cuatro jugadores de lo más frenético y unas carreras Underground Racing League para seis jugadores.



Underground 2 es un juego de carreras de coches que trata muy profundamente el apartado del tuning. Quizá este es el mejor apartado del juego. Además de disponer de un buen número de vehículos, podremos modificarlos y *tunearlos* a nuestro antojo gracias a la gran cantidad de piezas, componentes, mecánica y pinturas que el juego pone a nuestra disposición. Es tan inmensa la variedad de todos estos ítems que es casi imposible ver o crear dos coches idénticos. Además, como esta vez el juego sí que tiene opción *on line*, tunear nuestro coche será el modo de mostrar a los demás jugadores el estilo que tenemos y nuestras habilidades mecánicas.

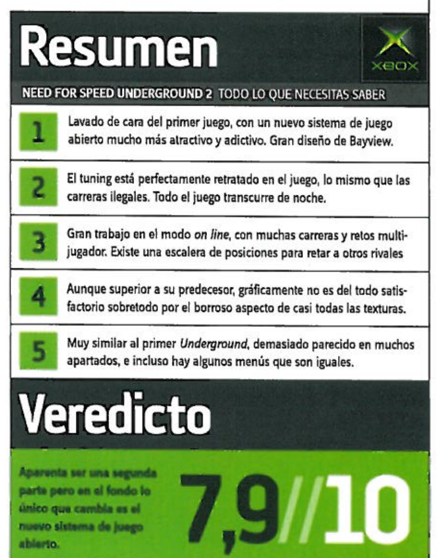

↑ ¡Eeh! Vigila donde pones tus manos. Este juego es muy sexy...

Al modo offline se le ha dado una historia mucho más lógica y se ha creado un sistema de juego más estable. Es muy similar a lo visto en *Grand Theft Auto*, más divertido y flexible que el primer *Underground*. Recorreremos la gran ciudad de Bayview de arriba a bajo con nuestro coche buscando carreras, retos o talleres mecánicos. También disponemos de un servicio de mensajería SMS que nos informa de las noticias que pululan por Bayview, nuevas piezas o retos especiales. Rachel será nuestra anfitriona y la encargada de guiar nuestros primeros pasos, además de darnos nuestro primer coche. A medida que ganemos carreras y nos vayan conociendo se irán abriendo más competiciones y piezas de tuning, amén de ganar mucho dinero con el que podremos o comprar más coches o modificar los que tengamos.

Todos los tipos de carrera que había en el primer *Underground* repiten, además de añadir algunos nuevos como Street X, donde impera la técnica de conducción, o el modo Outrun, divertida variante del juego del Gato y el Ratón. En total hay cerca de 250 retos sumándolos todos, un aumento más que considerable.

Si tratamos el apartado gráfico no sabríamos hacia qué parte de la balanza decantarnos. Se ha mejorado el motor gráfico, ahora es mucho más fluido, más rápido y más grande en todo. La ciudad de Bayview se asemeja bastante a Las Vegas, con muchas luces de neón, y un diseño exquisito. Es ciertamente impresionante, lo mismo que los coches y las piezas que se han tratado con un realismo muy alto. Sin embargo, el apartado de las texturas no es tan satisfactorio, muchas están bastante borrosas y pixeladas. Mientras corremos no se nota tanto, pero cuando estamos parados...

Underground 2 viene a suplir las carencias y a arreglar los defectos que tenía el primer *Need For Speed Underground*. Se puede asegurar que *Underground 2* es una buena puesta a punto del primer juego, al mismo tiempo que EA establece las bases de otra nueva franquicia más.



Resumen

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Lavado de cara del primer juego, con un nuevo sistema de juego abierto mucho más atractivo y adictivo. Gran diseño de Bayview.
2. El tuning está perfectamente retratado en el juego, lo mismo que las carreras ilegales. Todo el juego transcurre de noche.
3. Gran trabajo en el modo *on line*, con muchas carreras y retos multijugador. Existe una escalera de posiciones para retar a otros rivales
4. Aunque superior a su predecesor, gráficamente no es del todo satisfactorio sobretodo por el borroso aspecto de casi todas las texturas.
5. Muy similar al primer *Underground*, demasiado parecido en muchos apartados, e incluso hay algunos menús que son iguales.

Veredicto

Aparenta ser una segunda parte pero en el fondo lo único que cambia es el nuevo sistema de juego abierto.

7,9//10

Spyro: A Hero's Tail

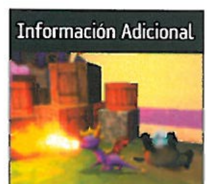
Durmiendo con su enemigo; Spyro ocupa nuestro corazón jugón



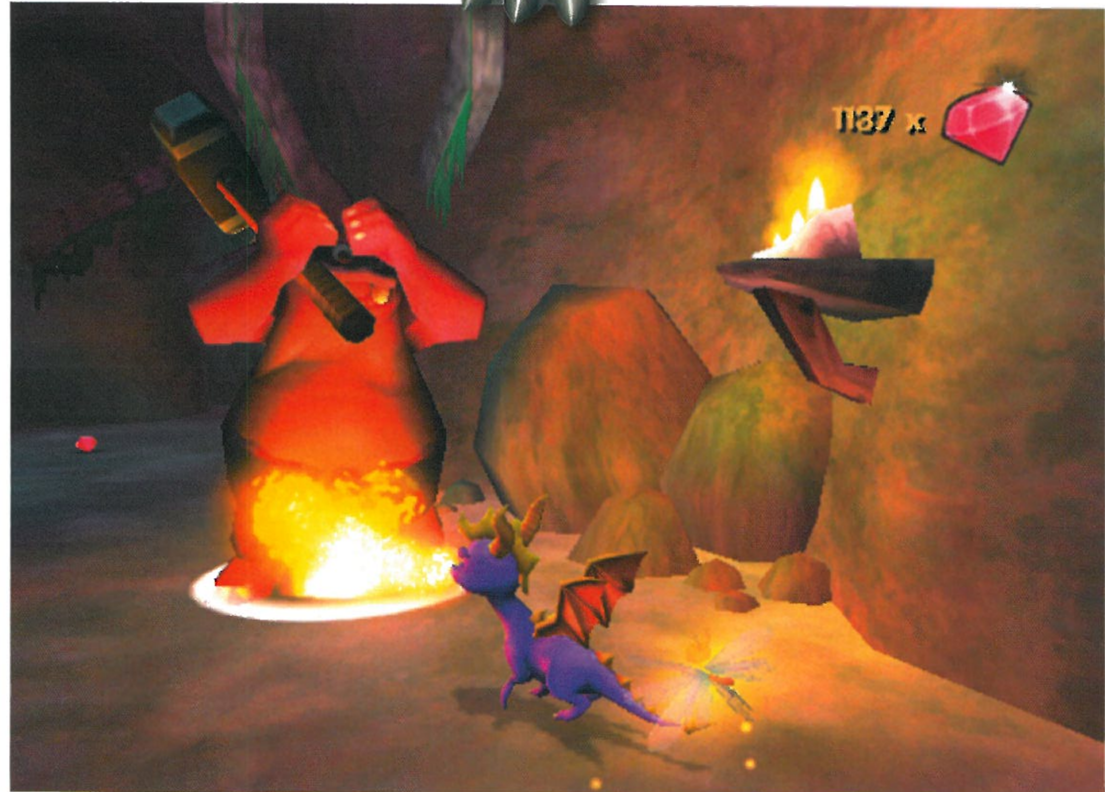
A fuerza de visitarnos durante varios años, hay personajes que se vuelven entrañables y se acaban convirtiendo en viejos clásicos. Puede que no tenga el carisma de Sam Fisher, ni que sea tan popular como su amigo Crash, pero nadie podrá negar al simpático Spyro un pequeño hueco en nuestro corazón de jugones. Al contrario que nuestro amigo Crash, quien se ha vuelto más maduro y frenético en sus últimas aventuras, Spyro sigue siendo ese pequeño héroe infantil que hará las delicias de los más pequeños de la casa. La misión inicial de Spyro en este juego será la de encontrar y destruir las gemas oscuras, pero pronto se verá envuelto en multitud de búsquedas, intentando solucionar los problemas de numerosos habitantes y personajes que iremos encontrando por el camino. La jugabilidad no es nada sorprendente y no ha evolucionado demasiado desde las anteriores entregas: buscar gemas y otros objetos, recoger llaves para abrir nuevos accesos, y luchar contra numerosos enemigos cuya inteligencia artificial no esta demasiado trabajada, sin presentar retos especialmente difíciles o puzzles imposibles. De cuando en cuando podremos controlar a otros personajes, generalmente para realizar algún tipo de prueba cronometrada donde conseguir más gemas o algunos objetos extra; nada nuevo, pero igual de efectivo que siempre para evitar la monotonía y pasar el rato. Poco a poco Spyro irá recuperando sus habilidades, como doble salto, supercarga, etc.... permitiéndole alcanzar lugares antes inaccesibles y mejorar las habilidades de ataque, entra las que se incluyen los movimientos habituales de Spyro: aliento de fuego, ataque de carga o saltar sobre sus enemigos realizando un ataque con impulso. Más adelante podremos usar las tiendas para comprar potenciadotes, aliento de hielo, bombas de fuego etc.,,, ideales para eliminar a los enemigos más resistentes que encontraremos. Si bien no encontraremos grandes diferencias jugables, lo que si hemos notado ha sido una mejora en el control, ya que ha perdido la inercia y mejorado la respuesta con el mando analógico, algo ideal para controlar las distancias en algún que otro salto peligroso.

Ya hemos visto que jugablemente no han inventado la rueda, y lo mismo se puede decir técnicamente hablando. Los gráficos no destacan en ningún apartado, mostrando texturas simples y repetitivas por todo el escenario, si bien estos se salvan al presentar un colorido muy rico y un aspecto bastante desenfadado. Lo más destacable son los modelados de los personajes principales y de algunos enemigos, porque la suavidad con que se mueve el motor gráfico no es nada destacable para una máquina con un hardware como Xbox. Las melodías se limitan a cumplir, al menos son variadas y acompañan el desarrollo del juego, pero sí conviene destacar el perfecto doblaje al castellano de todos los personajes.

Información Adicional



Spark, es una especie de colega de Spyro, y nos servirá entre otras cosas para comprobar el estado de salud de nuestro héroe, cambiando entre diferentes colores. Gracias a el podremos abrir algunos cofres (acumulando llaves que iremos comprando) e incluso recogerá las mariposas resultantes de chamuscar algunas ovejas, recuperando nuestra energía.



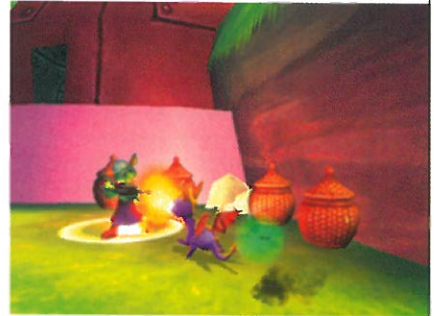
↑ Pobre Crash, demasiados golpes lo han fulminado.



↑ Los niveles aéreos son muy entretenidos.



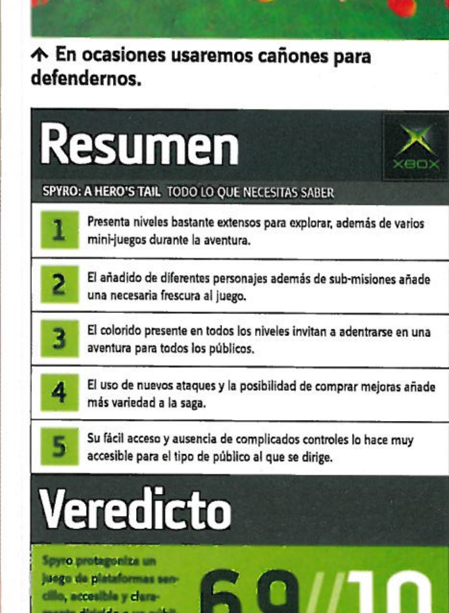
↑ Destruye las gemas oscuras en cada nivel.



↑ Acaba con su armadura y chamúscalos.



↑ En ocasiones usaremos cañones para defendernos.



Resumen

SPYRO: A HERO'S TAIL TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Presenta niveles bastante extensos para explorar, además de varios mini-juegos durante la aventura.
2. El añadido de diferentes personajes además de sub-misiones añade una necesaria frescura al juego.
3. El colorido presente en todos los niveles invitan a adentrarse en una aventura para todos los públicos.
4. El uso de nuevos ataques y la posibilidad de comprar mejoras añade más variedad a la saga.
5. Su fácil acceso y ausencia de complicados controles lo hace muy accesible para el tipo de público al que se dirige.

Veredicto

Spyro protagoniza un juego de plataformas sencillo, accesible y claramente dirigido a un público que no busque grandes complicaciones.

6,9//10

Ty El tigre de Tasmania 2: Rescate Agreste

Con mucho estilo australiano



Con la ayuda de sus esbirros, finalmente el Jefe Class ha logrado escapar de la cárcel y ahora tiene en mente un nuevo plan. Su alianza con el Profesor Karlos hace que sean casi imposibles de detener. Menos mal que por suerte tenemos aquí a Ty, un tigre de Tasmania dispuesto a pararle los pies a Class, Karlos y a todos los que vengan detrás.

Ty 2 comienza de una forma bastante *speedica*. De repente te encuentras controlando a este tigre de dibujos en medio de una batalla campal, donde lagartos y koalas luchan entre ellos. El objetivo de los malos -los lagartos- es rescatar al Jefe Class y, como comentábamos antes, lo consiguen. Esta primera fase para entrar en calor es un desborde de acción donde las peleas con boomerangs y mechas gigantescos serán nuestras principales tareas. También conoceremos de golpe a varios personajes que serán importantes más adelante. Un comienzo bastante desconcertante, pero efectivo al fin y al cabo.

Superado este estresante nivel, las cosas se calman un poco. *Ty 2* es un juego de plataformas bien diseñado en el que la aventura se desarrolla principalmente sobre un gran mapa, por el que tendremos que ir de aquí para allá realizando misiones y tareas que la oficina Rescate Agreste nos ordene. Lo más habitual será disponer de 3 o 4 misiones a realizar, el orden es lo de menos, y seremos nosotros quien lo decidamos. Incluso podremos hacer un alto en la aventura, dedicarnos a explorar el mundo de Ty y conseguir gemas rojas con las que comprar objetos. Cuando terminemos alguna misión, generalmente se sustituirá por otra. Algunas tareas serán de lo más simple y tontas posibles, al fin y al cabo la oficina Rescate Agreste se ha creado para proteger y servir; pero otras se centrarán en la trama principal que no es otra que la lucha abierta contra el fugado Jefe Class. Lo mejor de todo es que nunca hay una sensación de corte entre misión y misión, y eso es porque incluso en el mapa principal hay plataformas y retos a superar.

Para movernos, además de correr y saltar, tendremos a nuestra disposición diferentes vehículos y Mechas -robots mecánicos-. El uso de estos robots sólo será accesible después de haber comprado sus respectivas llaves en la tienda. Y hablando de comprar, el arma favorita de Ty son sus boomerangs, que podremos ir comprando y actualizando a medida que avance la aventura. Tanto el uso de los Mechas como la compra de boomerangs nos permitirán desbloquear zonas que en un primer momento no eran accesibles.

Ty 2 no es en general un mal plataformas. Es bastante entretenido si sorteamos el hecho que está dirigido al público más infantil. La cámara es sin duda lo peor del juego y nuestras peleas con ella serán más habituales que contra los lagartos, lo que restará diversión a la aventura. Gráficamente tampoco destaca demasiado y nos deja la sensación de que podía haber sido un pelín más espectacular, sobre todo en las texturas. Estos detalles restan puntos, como también lo hace el hecho de que el juego no posea ningún tipo de traducción.

Información Adicional

"LA FREGONETA"
Una vez que salgamos de la ciudad de Burramudgee, podremos utilizar la furgoneta de Shazza. A través de carreteras de asfalto, tierra y barro podremos desplazarnos a cualquier lugar del mapa. Nos encontraremos con algunos lagartos y cajas con dinero, con los que usaremos nuestro bien amado boomerang para destruirlos. Incluso podremos llegar a carreras de karts donde correr, apostar, y ganar, claro.


↑ El fuego en el bosque puede ser un problema, así que saca a estos koalas entrenados para apagarlo.


↑ Esta es la destrucción en toda su magnitud.


↑ Da una vuelta por la ciudad en tu furgoneta.


↑ Recoge esas gemas rojas. Qué idea más nueva.



↑ Tu traje Mecha te ofrece algo de protección.


Resumen

TY EL TIGRE DE TASMANIA 2: RESCATE AGRESTE TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Entretenido juego de plataformas, no excesivamente largo pero bastante extenso. Un poco infantil, eso sí.
2. El uso de mechas y vehículos añaden una agradecida variedad al desarrollo general. Así como los diferentes tipos de boomerangs.
3. Algunas submisiones son de lo más tontas. Nos gusta sin embargo la necesidad de ir y volver por el mapa tras cada misión.
4. Se ha añadido un minijuego de karts copiado del conocido *Mario Kart*. Un detalle agradable para dos jugadores.
5. Gráficamente bastante simple, la cámara es una tortura y no está traducido, lo que dificultará el progreso a cualquier chaval.

Veredicto

Otro correcto juego de plataformas que se suma al catálogo de Xbox, aunque no pasa de ser un título correcto.

6,5//10

CALENDARIOS 2005

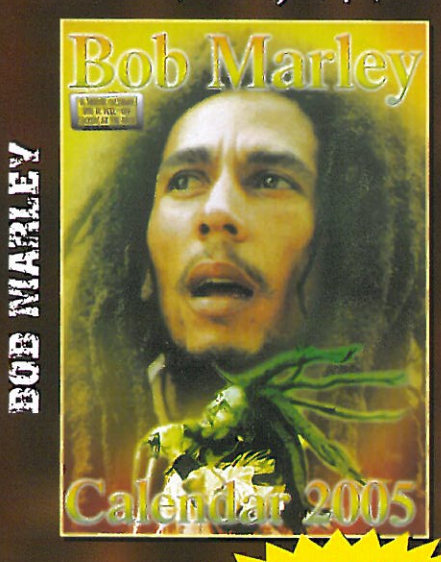
¿QUIERES ESTAR AL DÍA EN COMPAÑÍA DE TU PERSONAJE FAVORITO?

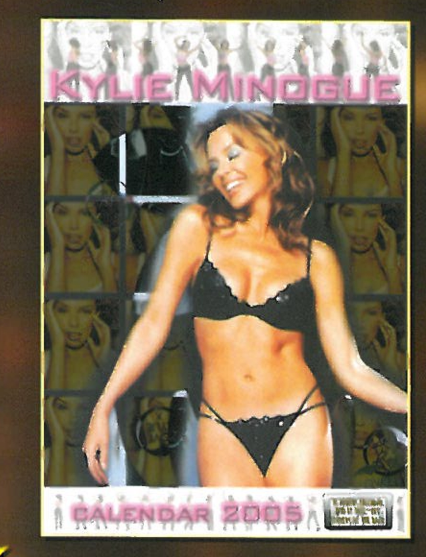
MARCA TU REFERENCIA Y MANDA EL CUPÓN

RED HOT CHILI PEPPERS



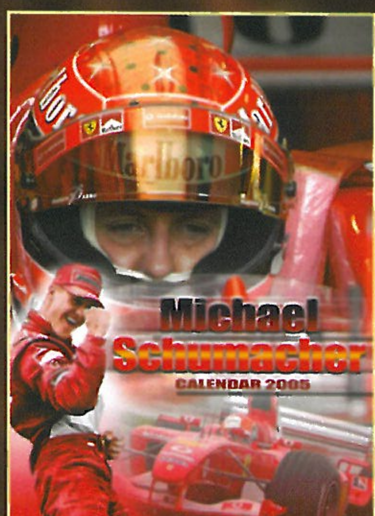
BOB MARLEY





KYLIE MINOGUE

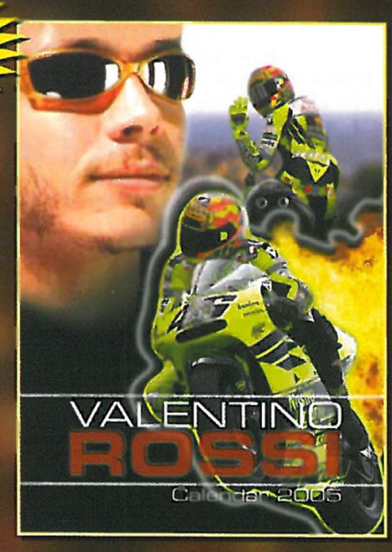
MICHAEL SCHUMACHER



FERRARI

¡TODOS CON PEGATINAS AL DORSO!





VALENTINO ROSSI

PRECIO POR CALENDARIO: 6,50 € + GASTOS DE ENVÍO: 2,70 € (POR PEDIDO)

Deseo recibir los siguientes ejemplares:

☐ RED HOT CH.P. ☐ BOB MARLEY ☐ MICHAEL SCHUMACHER ☐ VALENTINO ROSSI ☐ FERRARI ☐ KYLIE MINOGUE

Nombre y apellidos: ....

Dirección: ....

Población: .... Provincia: ....

C.P. .... Teléfono ....

Forma de pago:

☐ Contra reembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐

(caducidad)

Nombre del titular: .... Firma:

Remite este cupón a: **MC Ediciones S.A.• Paseo St. Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona • Fax: 93 254 12 59**

O envía tus datos a: **suscripciones@mcediciones.es**

Según la Ley 15/1999, los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero de MC Ediciones, S.A. para la gestión de la relación comercial con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios, por lo que su cumplimentación es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC Ediciones, S.A. (Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona)





↑ No le dejes hacerse el Indiana Jones... Dispárale en la cara antes de que empiece a complicarte la existencia.



↑ "Limpiar" chozas es bastante divertido.



↑ Puedes derribar a los Vietcong desde lejos.

Men of Valor: The Vietnam War

La guerra no es divertida; la guerra NO es divertida



Convendría que alguien les hubiera recordado esto a los chicos de 2015 antes de lanzar *Men of Valor* al mercado. Morir no es divertido. Repitan con nosotros: morir *no* es divertido. No hay ninguna diversión en el hecho de que te peguen dos tiros y al instante estés besando el suelo y esperando a que te entierren en él.

Todo esto viene a cuento de la desesperante dificultad de *Men of Valor*. Podríamos esperar que la curva fuera, en este aspecto y como es normal, ascendiendo suavemente a medida que progresamos en nuestra aventura en la jungla del Vietcong. En lugar de eso, aterrizas en un campo de combate en el que las balas hacen pupa, pero pupa de verdad, y donde puedes palmarla en menos tiempo del que se tarda en decir "otra vez no".

Bueno, para hacer honor a la verdad, al principio los soldados muertos sueltan muchos botiquines y cantimploras que te permiten recuperar la salud (cantimploras... guau, deben haberlas llenado con agua procedente del Santo Grial, por lo menos). También *debes* vendarte las heridas si no quieres morir desangrado, para lo que por suerte transportamos con nosotros los suficientes metros de vendaje como para embalsamar a diez momias. Y sin embargo, morir de cuatro balazos es muy fácil en *Men of Valor*. Y es que por mucho que contemplemos los pros y los contras de este título, no es fácil encontrar demasiados motivos para seguir jugando una vez y otra y otra, continuando la partida desde el último punto de control antes de caer bajo el fuego enemigo.

Por ejemplo, en cuanto a la ambientación, gráficamente el juego cumple, y como banda sonora de fondo incluye temas conocidos de la época, pero falla estrepitosamente en lo más básico: el argumento, que se revela como absolutamente incomprensible. ¿Por qué? Pues porque el juego ni está traducido, ni está subtitulado (no, ni siquiera se han molestado en subtitularlo en inglés). Este hecho se agrava si pensamos que es imposible saltarse la mayor parte de las secuencias de corte, largas, y con el agravante de que no entenderemos nada. El que no sepa inglés tampoco sabrá, por descontado, qué tiene que hacer y cuáles son los objetivos de su compañía en cada momento.

Otro grave problema relacionado con la escenografía del título es que todo está visto e interpretado en clave norteamericana, incluso en el hecho de que el protagonista al que encarnamos sea negro. Más allá del fácil alegato antirracista, imagínate por un momento siendo un consumidor afroamericano al que le han colocado un juego sobre la guerra civil española, un juego, además, hablado y escrito en perfecto español. Pues esto es más o menos lo mismo.

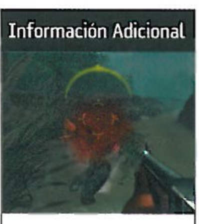
No sólo el juego falla en meternos en salsa, sino que, además, su jugabilidad no es demasiado buena, ya que fracasa en simular (o ni siquiera lo intenta) una de las normas más sencillas de la supervivencia. Esta norma dice que si tú no puedes ver al enemigo, el enemigo no puede verte a ti. Bueno, no puede verte en ningún lugar excepto dentro de *Men of Valor*, donde aún ocultos por el denso follaje de la selva será como si lleváramos acoplada una maldita bandera blanca a nuestras espaldas con la palabra "disparadme" escrita en grandes letras rojas.



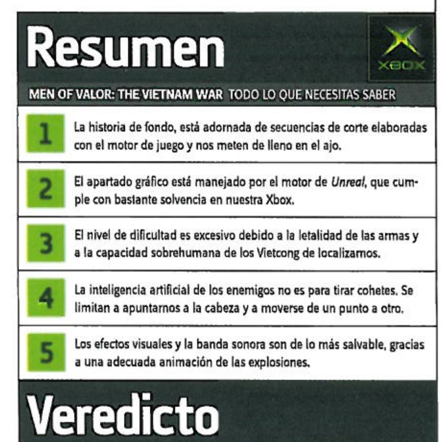
↑ Los lanzagranadas causan estragos: úsalos sabiamente.

Deberás vendarte las heridas para no morir desangrado

Información Adicional



REVIENTASANDÍAS
Si un enemigo tiene la desgracia de acercársete demasiado, asegúrate de colocarle una en la frente. No sólo lo derribarás de inmediato, sino que además pondrás al descubierto su sesera. Eso sí, prepárate para llevar tu uniforme directo a la lavandería.



Resumen

MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. La historia de fondo, está adornada de secuencias de corte elaboradas con el motor de juego y nos meten de lleno en el ajo.
2. El apartado gráfico está manejado por el motor de *Unreal*, que cumple con bastante solvencia en nuestra Xbox.
3. El nivel de dificultad es excesivo debido a la letalidad de las armas y a la capacidad sobrehumana de los Vietcong de localizarnos.
4. La inteligencia artificial de los enemigos no es para tirar cohetes. Se limitan a apuntarnos a la cabeza y a moverse de un punto a otro.
5. Los efectos visuales y la banda sonora son de lo más salvable, gracias a una adecuada animación de las explosiones.

Veredicto

La falta de interés por adaptar el juego al español y sus propios fallos de jugabilidad se rebelan como sus dos grandes lastres.

4,5//10

MELODIAS POLIFONICAS

Envía **MCPOLI** espacio y el CÓDIGO al **7744**.
Ej: MCPOLI 11578

12181 Tisuby y Georgina / Ruleta del Amor
12189 Bebe / Ella Remix
12193 Doraemon / Doraemon no Uta
12262 Eminem / Just Lose It
12263 Evanescence / Missing
12264 G.H. / Es por un Sueño una Miradita
12269 Depeche Mode / Enjoy the Silence
12029 Destinys Child / Lose My Breath
12102 Alejandro Sanz / Hoy Llueve, Hoy Duele
12271 Hombres G / Por Qué No ser Amigos
12120 Arrebato / Búscate un H. Que te Quiera
12294 David Bisbal / Mami
12141 O Zone / Dragoste Din Tei Remix
12160 Juanshows / No Soy un Bastritboy
12265 O Zone / Fiesta de la Noche
12255 Destinys Child / Free
12122 Estopa / Ya No Me Acuerdo
12262 Eminem / Just Lose It
11959 Destinys Child / Say My Name
12290 David Bisbal / Me Derrumbo
12196 Lorca / Serpiente con Tacón
12179 Revolver / Mestizo
12167 Los Caños / Hoy la Vi
12165 Despistaos / A la Luz de tus Piernas
12162 Luz Casal / Un nuevo Día Brillará
12160 Juanshows / No soy un bastritboy
12149 Andy y Lucas / Perros de la Noche
12146 El Barrio / Quiéreme
12142 Melendi / Hablando en Plata Remix
12128 Rubia / Seré una Gran Estrella
12293 REM / Leaving New York Remix
12292 Kane / Rain Down on Me Remix
12274 Ian Van Dahl / Believe
12268 Coti / Soledad
12265 O Zone / Fiesta de la Noche
12263 Evanescence / Missing
12255 Destinys Child / Free
12198 Britney Spears / My Prerrogative
12170 Madonna / La Isla Bonita
12164 Avril Lavigne / Nobodys Home
12163 Laura Pausini / Escucha Atento
12161 U2 / Vértigo
12154 Destinys Child / Jumpin Jumpin
12151 Channing / Bootsy Bootsy Boom
11578 Maroon 5 / This Love
11887 David Demaría / Precisamente Ahora
11926 Ayu / Depend on You
12043 Ashlee Simpson / Pieces of Me
12051 Lucas Masciano / Dos días
12052 Pastora / Mirona
12095 Belinda con Andy y Lucas / No Entiendo
12096 Hilary Duff / Fly
12099 Natasha Bedingfield / These Words
10970 Don Omar / Dale Don Dale
11579 Melendi / Hablando en Plata
12015 Dj Tiesto / Just Be
12047 Andres Calamaro / Veneno en la Piel
11697 Marc Anthony / Valió la Pena
12096 Hilary Duff / Fly
10717 BSO Aquí no Hay Quien Viva

MENSAJES SMS AL 7744

FONDOS A COLOR

Envía **MCIMAGEN** espacio y el CÓDIGO al **7744**.**Ej: MCIMAGEN 29553**



FONDOS DE ANIMALES



MELODIAS MONOFONICAS

Envía **MCTONO** espacio y el CÓDIGO al **7744**.
Ej: MCTONO 3750

3900 La Sonrisa de Julia / Llevo tu Voz
3908 Doraemon BSO / Doraemon Inicio
3912 G.H. / Es por Sueño una Miradita
3906 Miki Ferrero / Cerca de la Libertad
3905 Marly / You Never Know
3904 Tisuby y Georgina / Ruleta del Amor
3903 Revolver / Mestizo
3902 MClan / Sopa Fría
3911 Eminem / Just to Lose It
3832 Andy y Lucas y Belinda / No entiendo
3896 Lacasitos Anuncio / Lacasitos
3895 U2 / Vértigo
3894 Luz Casal / Un Nuevo Día Brillará
3893 Laura Pausini / Escucha Atento
3892 Despistaos / A la Luz de tus Piernas
3891 Avril Lavigne / Nobodys Home
3888 Juanshows / No Soy un Bactricboy
3755 Destinys Child / Lose My Breath
3872 Channing / Bootsy Bootsy Boom
3750 La Quinta Estación / Daría
3781 Pulp fiction BSO / You Can Never Tell
3753 Camela / Ya Me Cansé
3785 Ashlee Simpson / Pieces of Me
3800 Radio Macande / Ahora Curo Mis Heridas
3798 Las Chuches / Como Vengo
3839 Natasha Bedinfield / These Words
3833 Carlos Baute / Chiki Chiki
3196 Grupo aventura / Obsesión
3174 Ozone / Dragostea Din Tei
3282 Alex Syntek y Ana Torroja / Duele el Amor
3209 Bebe / Malo

TELÉFONOS MONOFÓNICOS NOKIA: 3210-3310-6210-6250-711 7110e-8210-8210e-9000-9110-6110-8810-6150-8850-3330-5210-5510 6310-6510-7650-8310-3410-3510-6610-7210-6100-6600 6650-6610 6600-6650-6610-6100-7210-7250-7650-3300-3510i-3650-5100-6650 6800-N-Gage-7600-6200-3200 PHILIPS: Fisio120-Fisio625-Fisio825 ERICSSON:T-20e-T39-T65-T29-R520-T66-T68m-T68i-T200-T618-T616 T100-T310-T610-P800 SIEMENS: S45-C45-M50-ME45-MT50-C55-A55 S55-M55-SL55 ALCATEL:OT311-OT512-OT525-OT715-OT735-OT331 OT526-OT535 MOTOROLA:V100-T250-V260-T191-T192-V500-E380 C450-V525-33x-720i-V600-C550-A760 SAMSUNG R200-R210-S500 X100-X600-S300-A800-V200-S100-T100-T400-Q300-X400-E700-C100 10 SAGEM: 930-932-939-959-myx5-myx6 TRIUM: 110-Odyssey-Eclipse G: W3000-G5300-W7000 MOVISTAR: TSM4 SHARP: GX10-GX30-GX20

TELÉFONOS POLIFÓNICOS - ERICSSON: T618-T616-T100-T310 610-P800 SIEMENS: C55-A55-S55-M55-SL55 ALCATEL: OT735-OT331 OT526-OT535 PANASONIC: G50-X60-GD87-X70 NOKIA: 3510-6610 7210-6100-6600-6650-6610-6100-7210-7250 MOTOROLA: V500-E380 C450-V525-C33x-720i-V600-C550-A760 SAMSUNG: S500- X100-X600 300-A800-V200-S100-T100-T400-Q300-X400-E700-C100-E710 SAGEM: myx5-myx6 LG: G5300-W7000 SHARP: GX10-GX30-GX20

Precio mensaje 0,9€ + IVA

SUPER JUEGOS JAVA PARA TU MOVIL

Envía MCJAVA al 7744



MODELOS COMPATIBLES CON JUEGOS JAVA
1 - NOKIA SERIE 30: 8910i-3410-3510-3610-3520-3530-5603570-3585-3586-3590-3595
2 - NOKIA SERIE 40: 3100-3108-3200-3300-5100 5140-6100-6108-6200-6220-6230-6610-6650 6800-6810-6820-7200-7210-7250-7250i-7600
3 - NOKIA SERIE 60: 3650 6600-7650--N- Gage
4 - MOTOROLA: T720
5 - SIEMENS S55
6 - SIEMENS SX1
7 - SHARP: GX10
8 - SONY ERICSSON T610



La Elite de Xbox

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

Juego	ROX	Género	Puntuación
4X4 EVO2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6,9
AMPED 2	22	Snowboard	9,0
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	Snowboarding	8,7
ANTZ EXTREME RACING	08	Carreras	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	8,8
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	9,0
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	Beat'-em-up	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas.	8,9
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX:THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	9,0
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BREAKDOWN	29	Shooter	7,0
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	9,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	8,5
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	08	Acción / Aventura	8,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	9,0
BURNOUT 3: TAKEDOWN	32	Conducción	9,4
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em-up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CATWOMAN	31	Acción	5,6
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	04	Fútbol estrategia	8,8
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
CLUB FOOTBALL	33	Fútbol	7,5
COLIN MCRAE RALLY 3	10	Conducción	9,0
COLIN MCRAE RALLY 04	20	Carreras	9,4
COLIN MCRAE RALLY 05	32	Conducción	8,0
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	31	Acción	8,0
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONAN	28	Acción	5,8
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	Shooter en 1ª persona	8,5
CONFLICT VIETNAM	32	Acción	8,6
COUNTER-STRIKE	23	shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	04	Plataformas	8,7
CRASH TWINSANITY	34	Plataformas	7,8
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	8,5
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	8,5
CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	7,0
DEAD OR ALIVE 3	02	Beat-'em-up	9,3
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	8,9
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK	33	Lucha	8,8
DEFENDER	16	Acción	6,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	9,5
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	29	Acción	5,8
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICIAS REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DRAGON'S LAIR 3D	28	Acción	5,5
DRIV3R	29	Conducción	9,5
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL ESPANTATIBURONES	34	Acción	5,7
EL GATO	27	Plataformas	5,7
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5



Juego	ROX	Género	Puntuación
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	9,3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD	34	RPG	9,0
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	8,5
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7,5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	04	Carreras	8,7
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FABLE	32	RPG	9,4
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,7
FIFA 2002	04	Fútbol	9,2
FIFA 2003	10	Fútbol	9,4
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	8,7
FIFA FOOTBALL 2005	33	Fútbol	9,1
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FLATOUT	34	Conducción	6,5
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FORD RACING 3	34	Conducción	5,5
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FULL SPECTRUM WARRIOR	29	Acción táctica	8,5
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6,0
FUTURAMA	18	Platafor-mas	8,5
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	29	Acción/Aventura	7,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	8,5
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	9,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	02	Shooter	9,7
HALO 2	33	Acción en 1ª persona	9,7
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	29	Plataformas/Puzzles	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HEADHUNTER: REDEMPTION	33	Acción	6,9
HITMAN: CONTRACTS	28	Acción	6,6
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	8,7
INDYCAR SERIES	18	Carreras	8,5
INDYCAR SERIES 2005	30	Conducción	7,6
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JAMES BOND 007UZADO	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	8,5
JET SET RADIO FUTURE	03	Plataformas / Skate	8,9
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS	33	Acción	8,8
KNIGHTS OF THE TEMPLE	28	Acción	6,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LA MANSIÓN ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY	31	Shooter	9,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LEISURE SUIR LARRY: MAGNA CUM LAUDE	34	Aventura	6,5
LINKS 2004	23	Simulador golf	8,5
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS INCREÍBLES	34	Acción	7,4
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	8,5
LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD	34	Simulador divino	8,0
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	Shooter espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MAFIA	28	Acción	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MANAGER DE LIGA 2005	33	Manager de fútbol	8,5
MANHUNT	28	Acción	6,8
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat-'em-up	7,5
MASHED	30	Carreras	8,1
MAX PAYNE	04	Acción	8,5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9,5
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3



Juego	ROX	Género	Puntuación
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	8,5
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9,2
METAL SLUG 3	33	Acción	7,0
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	23	Acción	8,5
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	34	Lucha	9,0
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	05	Carreras	9,1
MTX MOTOTRAX	28	Motocross	8,5
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX UNLEASHED	27	Motocross	7,0
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7,5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	8,8
NBA LIVE 2005	34	Baloncesto	8,5
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	8,7
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	8,5
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	8,2
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL 2002	03	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
NINJA GAIDEN	28	Acción	9,2
OBSCURE	29	Survival Horror	8,9
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8,0
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8,5
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
OUTRUN 2	33	Conducción	8,8
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8,7
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de *mechs*.	8,5
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	27	Plataformas	6,7
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4,6
PRO EVOLUTION SOCCER 4	33	Fútbol	9,4
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2,1
PROJECT GOTHAM RACING	02	Conducción	8,9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9,3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8,8
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRANCY	31	Acción	8,9
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7,0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9,0
RAINBOW SIX: BLACK ARROW	32	Shooter por equipos	8,5
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8,5
RALLISPORT CHALLENGE 2	29	Conducción	9,3
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RED DEAD REVOLVER	29	Shooter	8,6
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	*Shooter* en 1ª per.	9,2
RICHARD BURNS RALLY	31	Conducción	6,8
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	*Shooter* en 1ª per.	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,3
ROCKY	09	Boxeo	8,7
ROCKY LEGENDS	34	Boxeo	8,0
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
RUN LIKE HELL	32	Acción	6,9
SAMURAI WARRIORS	33	Acción	8,0
SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	28	Acción	7,1
SECOND SIGHT	32	Acción	7,0
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8,5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8,7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4,5
SHADOW OPS: RED MERCURY	30	Shooter	8,0
SHELLSHOCK: NAM'67	31	Acción	7,5
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8,8
SHREK	04	Plataformas	5,0
SHREK 2	30	Acción	6,7

Juego	ROX	Género	Puntuación
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SILENT HILL 2: INNER FEARS	09	Survival horror	8,8
SILENT HILL 4: THE ROOM	32	Survival horror	8,5
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0
SLAM TENNIS	07	Tenis	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1ª persona	8,5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9,0
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5,3
SPLASHDOWN	08	Carreras	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,5
SPEED KINGS	18	Carreras	7,0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	Plataformas	8,5
SPIDER-MAN 2	31	Acción	8,9
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9,0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SSX 3	22	*Snowboard*	8,9
SSX TRICKY	08	Snowboarding	8,9
STAKE	16	Party Game	6,5
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	29	Shooter	7,0
STAR WARS BATTLEFRONT	33	Acción	8,5
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9,5
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8,5
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	27	Mechs on line	9,0
STREET FIGHTER: ANNIVERSARY COLLECTION	33	Lucha	5,9
SUDEKI	32	RPG	7,5
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8,5
SYBERIA II	27	Aventura	8,6
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	27	Acción	6,5
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 3ª persona	8,6
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	*Shooter*	6,8
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8,5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE SUFFERING	28	Acción	8,9
THE THING	09	Survival Horror	8,0
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
THIEF: DEADLY SHADOWS	30	Sigilo	8,8
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9,1
TOCA RACE DRIVER 2	28	Carreras	9,2
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter en escuadrones	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON 2	34	Acción Táctica	7,5
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8,5
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica.	9,0
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9,2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	03	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8,6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	*Skateboarding*	8,8
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	34	Skateboarding	8,5
TOP SPIN	22	Deportes	9,0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
UEFA EURO 2004	28	Fútbol	8,4
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNREAL II: THE AWAKENING	27	Shooter	6,3
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8,5
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VAN HELSING	29	Aventura/acción	7,5
VEXX	14	Plataformas	8,0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	31	Billar	8,8
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WORMS FORTS: UNDER SIEGE	34	Acción/Estrategia	8,0
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6,0
X-MEN: LEGENDS	34	RPG	8,5
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	*Shooter*	8,5
YAGER	14	Combate espacial	8,5

Play Live

Tráfico cuadruplicado

No ha sido exactamente una sorpresa, pero el increíble éxito comercial de *Halo 2* ha puesto a prueba la capacidad de Xbox Live para ofrecer un buen servicio en condiciones adversas. Los 2,4 millones de unidades vendidas en su primer día pusieron una enorme presión sobre el servicio y el funcionamiento *on line* del propio *Halo 2*. Dadas las circunstancias, y a pesar de algunos inconvenientes iniciales -de los que hablamos en el análisis del juego-, Xbox Live consiguió superar la prueba con más soltura de la que seguramente esperarían quienes tienen experiencia con este tipo de lanzamientos en el mundillo del PC.

Los datos, desde luego, son espectaculares. El volumen de tráfico de Xbox Live se cuadruplicó tras el lanzamiento el pasado 9 de noviembre. Una tendencia que se ha mantenido desde entonces. Otro dato relevante publicado es que el 90% de los usuarios de Xbox Live han jugado a *Halo 2* y que Microsoft prevé un crecimiento del 50% de los clientes del servicio para junio del próximo año. Con un par de meses en la calle, *Halo 2* continúa generando noticias.

Bungie actualiza Halo

Nuevas listas de juego añadidas para Xbox Live

A pocas semanas de su puesta a la venta, Bungie ha vuelto ha publicar una nueva actualización para *Halo 2* que modifica algunos aspectos del proceso de creación y selección de partidas *on line*. La actualización -que se descarga e instala de forma automática cuando el jugador se conecta al servicio con una copia de *Halo 2*- añade dos nuevas listas de juego y modifica algunos detalles menores.

Las dos nuevas listas de juego son Team Slayer y Rumble Training. La primera, Asesino por Equipos, se ha incluido atendiendo expresamente las demandas de los jugadores y da a los usuarios la posibilidad de escalar hasta lo más alto en el ranking correspondiente. Rumble Training, al contrario, no está incluida en el sistema de puntuaciones y comparte las mimas opciones de juego que Rumble Pit. Ahora admite formar equipos de hasta ocho jugadores.

Bungie ha explicado que cada una de las variedades de juego incluidas en una lista tiene un "peso" específico de acuerdo con la demanda por parte de los jugadores. De esta forma, un favorito como Asesino siempre va a aparecer listado por encima de un juego menos utilizado como Bola Loca. Este sistema de "pesos" ha sido ajustado y se ha desbloqueado también el mapa Foundation.

La Lista de Juego Big Team Battle ahora admite equipos de hasta ocho jugadores por bando. En cambio, Major Clan Match se ha ampliado a la baja y permite que jueguen equipos de tan sólo cinco componentes y no puede haber una diferencia de más de un jugador entre los dos bandos. Así que ya no habrá más partidas del tipo seis contra ocho.

Se ha ampliado también el límite de tiempo para casi todos los tipos de juego. Y hay también cambios de menor calado como el haber eliminado la presencia del Banshee en el mapa Ascensión en modo Head to Head o nuevas variantes de Capturar la Bandera que añaden los Wraiths y torretas al mapa Coagulation.

Bungie asegura que todos estos cambios se han realizado atendiendo a su propia experiencia personal tras la publicación del juego y la respuesta que están obteniendo de los jugadores a través de los canales habituales de comunicación.

Bungie ha presentado una nueva actualización para *Halo 2* que modifica algunos aspectos del proceso de creación y selección de partidas *on line*.

Detalles sobre el multijugador de Rainbow Six 4

El juego será lanzado la próxima primavera

Aunque ya os hablamos del desarrollo de *Rainbow Six 4* en la sección de noticias de la revista, aquí hemos querido prestar atención a las novedades que Ubi Soft ha anunciado para el modo de juego *on line*, la faceta más apreciada de la serie por sus seguidores.

La principal novedad está en el nuevo modo para Xbox Live Carrera, que permite a los jugadores crear sus propios operativos para el juego e ir mejorando sus habilidades y adquirir equipamiento extra conforme progresan. Por supuesto, no faltará el juego cooperativo -a pantalla partida o a través de Xbox Live- ni modos clásicos de la serie *Rainbow Six* como Adversario.

Los detalles son escasos en el momento de confeccionar esta información, pero es de suponer que Ubi Soft pondrá el mismo énfasis de siempre en el juego *on line*, verdadero puntal de esta saga que ya lleva vendidos más de siete millones de unidades por todo el mundo. Ubi Soft ha explicado también que *Rainbow Six 4* proporcionará una experiencia de juego *on line* superior, contará con gráficos más realistas y una IA que aumentará progresivamente la dificultad conforme se sucedan las misiones, entre muchas otras novedades que muy pronto se desvelarán.



↑ El modo Carrera será la principal novedad para Xbox Live.

Black Hawk Down: 32 jugadores on line

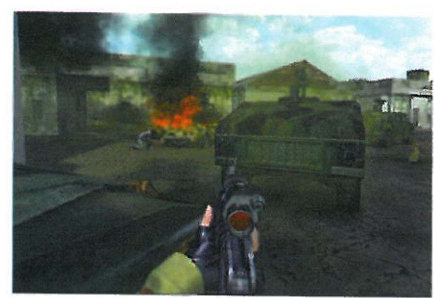
El nuevo Delta Force promete grandes sorpresas para Xbox Live

Algo importante se está preparando en Climax. La serie de juegos de acción más o menos táctica *Delta Force* lleva un tiempo paseándose por el sector del PC, moviéndose entre lo notable y lo simplemente correcto. Parece que la primera incursión de la franquicia en Xbox se encuadrará con facilidad en el primer grupo. Y es que *Black Hawk Down*, desarrollado por los ingleses de Climax, presentará partidas Deathmatch para nada más y nada menos que 32 jugadores. Hasta ahora, solo *Star Wars: Battlefront* había conseguido llevar el número máximo de jugadores por encima del límite habitual de 16. En aquel caso, hasta 24. Es muy probable que todavía haya nuevas sorpresas en forma de otras opciones para Xbox Live igualmente notables a la comentada.

Lógicamente, eso supone también mapas de gran tamaño diseñados para albergar a esa cantidad de jugadores y aprovechar las posibilidades que el número brinda. Los mapas contarán con abundantes posiciones para francotiradores, minas para colocar en puentes y otras clases de trampas, e incluso la posibilidad de pelear cuchillo en mano bajo el agua.

Black Hawk Down está ambientado en el conflicto de Somalia de 1993 y ha contado con el asesoramiento de veteranos militares del equipo Black Hawk para conseguir un juego realista "en un 85%" según Novalogic, editor del juego.

> Es probable que todavía haya nuevas sorpresas para Live



↑ **Los mapas son muy extensos.**



↑ **Los helicópteros trasportan a las tropas Delta Force al corazón de la acción.**

Battlefield: Modern Combat en Xbox y Xbox Next

El juego será lanzado a finales de 2005

Aunque Microsoft aún está por decir algo al respecto, lo cierto es que existe un convencimiento bastante generalizado dentro del sector acerca de que Xbox Next -la sucesora de Xbox- será lanzada a finales de 2005. Un inesperado dato que viene a apoyar esta hipótesis está en la reciente nota de prensa publicada por Digital Illusions en relación a su proyecto *Battlefield: Modern Combat*, el primer juego para videoconsolas de la exitosa serie de juegos de acción multijugador *on line* para PC, *Battlefield*.

El proyecto, hasta ahora previsto para Xbox y PS2, pasa a incluir la próxima generación del sistema de videojuegos de Microsoft, lo que se ha dado en llamar, a falta de un nombre oficial, Xbox Next. Pero lo verdaderamente llamativo es la fecha anunciada de lanzamiento para las tres versiones: otoño de 2005.

La serie *Battlefield* debutó en 2002 como un juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial que proponía frenéticas batallas *on line* a gran escala por tierra, mar y aire. Su continuación, *Battlefield Vietnam*, estaba ambientado en los años sesenta y *Modern Combat* lo hace en la actualidad. La serie ya estuvo a punto de debutar en Xbox hace un tiempo, pero EA canceló la adaptación de *Battlefield 1942* que Digital Illusions estaba realizando hace dos años, en 2003.

LiveAnálisis

Miramos con otros ojos los últimos juegos analizados y nos centramos en sus opciones para Xbox Live





↑ Zanzíbar es uno de los 12 mapas multijugador de Halo 2.

MONTONES DE ESTADISTICAS

Cada muerte cuenta.

En Bungie.net, el jugador puede enlazar su Gamertag con su cuenta de usuario para acceder a todas y cada una de las estadísticas que Xbox Live recoge sobre el jugador. Una cantidad de información abrumadora. Desde cuándo se ha jugado cada una de las partidas, a quién se ha matado más veces, quién ha eliminado al jugador más a menudo, medallas, disparos realizados, etc. E incluso detalle de cada uno de los mapas explicando dónde se ha producido cada una de las eliminaciones. Una herramienta a la que sabrán sacar partidos los más estrategas....



↑ Los iconos señalan cada una de las muertes del jugador.



↑ Toda la información sobre las partidas, disponible.



↑ Aquí puede estudiarse cada mapa para planear estrategias.

Halo 2

Revolución on line para el mejor juego de Xbox

- Analizado: Rox 33
- Puntuación: 9,7
- Dis: Ubi Soft
- Live: 2-16 jugadores
- Jugadores: 1; 2-4 Pantalla Partida

A pesar de lo tópico que pueda sonar, el subtítulo no es gratuito. Más allá de la excelente calidad de su juego *on line*, *Halo 2* puede marcar un hito importante en la forma en que los desarrolladores integran sus juegos con el servicio Xbox Live. Aquí hay un enfoque de la experiencia *on line* diferente a lo que están acostumbrados los usuarios del servicio. Y, aunque puede costar un poco acostumbrarse a algunos de esos nuevos mecanismos, lo cierto es que el resultado final justifica los cambios.

En pocas palabras, lo que Bungie ha hecho con Xbox Live es quitar de las manos del usuario algunas de las decisiones que estaba acostumbrado a tomar en el proceso de búsqueda y creación de partidas *on line*, automatizándolo en su mayor parte. Esta nueva forma de funcionar recibe el nombre de Matchmaking. El jugador dispone de una serie de listas de juego -definidas principalmente por el número de jugadores que participan- por las que navega para elegir el tipo de partida en la que desea participar y algunos de sus parámetros.

Una vez realizada la selección, no se le va a presentar una lista de resultados para que él elija. Al contrario, el jugador debe esperar a que el sistema encuentre una partida que se ajuste a esas condiciones o, si no existe, crearla y buscar otros jugadores con requerimientos similares para unirlos. Las partidas arrancan una vez que están reunidos todos los jugadores en el lobby previo.

La razón de fondo por la que Bungie se ha decantado por este modelo reside en el sistema de estadísticas y tiene como objetivo hacer la experiencia de juego lo más fluida posible. En *Halo 2*, las estadísticas sirven para crear partidas en las que los jugadores se muevan a un nivel similar -desde 1 para los debutantes hasta el 50 que alcanzarán los más hábiles y dedicados- y evitar la clásica frustración que supone para los novatos encontrarse con jugadores expertos. Igualmente, también evita que la partida se venga abajo por culpa de un host con mal perder. Si se desconecta, la partida se pausará durante unos segundos hasta que se termine la migración a la máquina de otros jugador. Y se continúa en el mismo punto en que se dejó. El sistema también toma en consideración otros aspectos como »

↑ La experiencia definitiva en Xbox Live.

» la conexión de cada uno de los jugadores o su área geográfica. El resultado son partidas que se desarrollan sin problema alguno de lag y que constituyen una verdadera competición gracias al nivel más o menos común de los participantes.

Matchmaking tiene un par de pegas que han sido solucionadas parcialmente desde la publicación de *Halo 2*. Durante los primeros días que el juego estuvo disponible, los tiempos de espera hasta que el sistema encontraba a todos los jugadores podían hacerse verdaderamente eternos. Bungie publicó con rapidez una actualización automática que redujo en gran medida el problema, pero sin eliminarlo del todo. La otra pega es que tras cada partida, el jugador debe comenzar nuevamente el proceso de búsqueda. Es posible encadenar una serie de mapas para evitar ese engorro. Pero esto se puede hacer desde una Lista de Juego cuyos resultados no puntúan en las estadísticas.

Además de estos aspectos, *Halo 2* incluye todas las funciones de comunicación y clanes que se han creado para Xbox Live y que están convirtiendo el servicio en una experiencia mucho más completa de lo que era en su lanzamiento. Mandar mensajes de voz, crear y personificar clanes y competir contra ellos es sencillo e intuitivo. *Halo 2* es un paso significativo en el desarrollo de Xbox Live y, a pesar de los problemas mencionados -el problema, para ser más exactos-, Bungie puede adjudicarse el innegable mérito de haber puesto en pie una experiencia *on line* impecable que ha sabido superar la prueba de fuego de una respuesta del público masiva y sin precedentes. Es de suponer que, de las cinco millones de copias vendidas del juego, buena parte de ellas estarán siendo usadas para el juego *on line*. Y Xbox Live ha sabido estar a la altura de las circunstancias.

Por supuesto, las novedades que hemos comentado valdrían de poco si el juego no estuviera a la altura. Como hemos señalado, *Halo 2* organiza los modos de juego de distinta forma a la tradicional. La división primera no pasa por los clásicos Asesino o Capturar la Bandera, sino por nuevos términos que engloban modalidades de uno y otro. Por ejemplo, la lista de juego Rumble Pit comprende partidas Deathmatch, Oddball o Crazy King, todo lo que sea jugadores por libre y hasta un máximo de 8, independientemente del tipo de objetivo de la partida. Team Skirmish engloba los juegos por equipo y en función de objetivos, léase Capturar la Bandera, Asalto, Major y Minor Clan Match están dedicadas al enfrentamiento de clanes de jugadores hasta un máximo de 16 participantes, etc. Y así hasta nueve listas de juego diferentes. Dos de ellas han sido añadidas posteriormente al lanzamiento del juego a través de una actualización automática. Bungie asegura que va a seguir muy de cerca la opinión de los jugadores para ir añadiendo nuevos modos de juego y mejorando la experiencia.

Halo 2 es todo lo que podía esperarse *on line*. Están los modos de juego clásicos -han desaparecido los enfocados hacia las carreras en vehículos-, otros han sido añadidos -cosas como Bomba o Asalto, nada radicalmente nuevo pero inédito en *Halo*-, el conjunto de mapas -12- es mucho más consistente que en *Halo* y no hay ni uno solo de relleno. Y, por supuesto, también está el contenido descargable que Bungie tiene planeado publicar y la voluntad del desarrollador por permanecer atento a la respuesta de los jugadores y seguir trabajando sobre el lado *on line* de *Halo 2*.



↑ Los modos de juego se organizan a partir de Listas de Juego, que dependen del número de jugadores que se enfrentan y del objetivo.



¡Suscríbete!

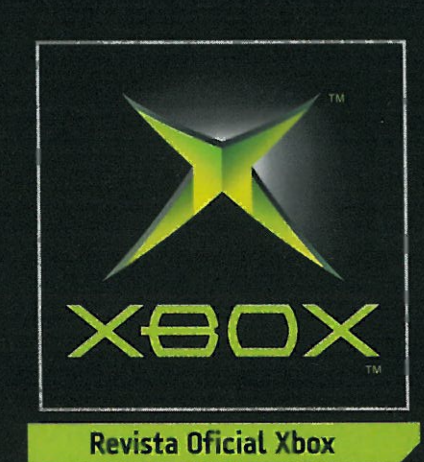
12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.



www.revistaoficialxbox.net

Asegúrate tu ejemplar de la Revista Oficial Xbox



Revista Oficial Xbox

¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

Oferta Especial de Suscripción

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos...

Dirección...

Teléfonos...

Población...

Provincia...

C. P. ....

Correo electrónico...

MC
MC EDICIONES
Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto **talón nominativo** a MC Ediciones, S.A.

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2005

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

Clase maestra: Halo 2

¿Te pensabas que eras el mejor jugador de *Halo 2* hasta que probaste el modo Legendario? Permítenos mostrarte el camino para que puedas centrarte únicamente en liquidar a toda esa escoria alienígena

Llevábamos dos años soñando con este día, y por fin llegó. *Halo 2* te mete en el mismo epicentro de la guerra que dirimen la raza humana y los Covenant. Para superar todos los giros de la trama y sobrevivir a los combates más salvajes, precisarás nervios de acero, reflejos de gacela y, por supuesto, nuestra implacable guía.

TALLA ÚNICA

Un simple tutorial. Familiarízate con el nuevo HUD antes de meterte en el ascensor.

VENTAJA DE CAMPO

Sigue a los soldados escaleras abajo para conseguir armas y dirígete luego hacia el muelle del hangar. Dispara sin parar a la zona explosiva para reducir a los Covenant en cuanto aparezcan; acto seguido avanza por el agujero. Gira a la derecha, sube por la escalera y emplea la torreta para ayudar en el despeje de la plaza. A continuación, sigue avanzando para regresar a los muelles del hangar.

Los Covenant reaparecerán desde sus naves de abordaje, de modo que recíbelos calurosamente. Han tomado el piso superior del siguiente hangar. Deja que los marines te cubran mientras plantas granadas de plasma en sus torretas.

CAMBIO DE PRIORIDAD

Baja por una de las rampas del hangar para luchar contra un pelotón de Grunts y su encubierto líder Elite. Cuando acabes con todos, sigue el rastro guerrero de los alienígenas de vuelta a la armería y llegarás a otra plaza en la que encontrarás a Johnson y a Keyes. Ayúdales y luego supera su posición hasta llegar a la esclusa de aire.

SÓLO PERSONAL AUTORIZADO

Te aproximas a tu primer encuentro con los Elites voladores. Sal a un espacio abierto, tírate al suelo y ábrete paso entre los contenedores de embarque hasta llegar a otra esclusa de aire. Te enfrentarás a una plaga de Buggers (los nuevos insectoides voladores) la mar de molestos. Espera hasta que dejen de moverse, sal de tu escondrijo y acaba con ellos. Cuando llegue el ascensor, busca un puesto elevado y acaba con el resto de Grunts y Elites.

Baja con el ascensor, entra en la esclusa y ponte a cubierto de los Elite espaciales. Espera a que la zona se eleve hasta su posición y atraviésala a saltos hasta llegar a la esclusa del extremo opuesto.



↑ **Te convierte en un objetivo fácil, pero las torretas son la mar de útiles.**



↑ **Acabarás odiando a esta especie de insectos llamados Buggers. Son una auténtica plaga.**

DEVOLVER A REMITENTE

Lanza granadas para reducir a algunos de los vigilantes que custodian la bomba. Puedes agacharte detrás de la plataforma para atraer al Covenant, o bien correr hacia el balcón para llegar a un puesto elevado.

SE ARREPENTIRÁN DE ESO

Sigue a los soldados y despeja el edificio en ruinas. Desde el segundo piso, neutraliza a los Covenant que emerjan por los callejones.

Cuando Johnson hable de colocar una cartera en una puerta, agárrate a la torreta y observa cómo irrumpen un par de Hunters. Juega bien tus cartas y podrás deshacerte de ellos antes de que supongan un problema.

Avanza por su puerta. El callejón trasero está plagado de francotiradores Jackal, de modo que quítale el Rifle de Haz a uno de ellos y procede con la masacre. Debes dirigirte al hotel en ruinas en el que se accidentó el resto de marines; por suerte, se encuentra bajo asedio, de modo que no te resultará difícil encontrarlo. Ábrete paso hacia el frente marítimo, pero ten cuidado con el par de Ghosts que accederán por debajo del puente.

UN DÍA EN LA PLAYA

Roba un Ghost y apoya al Warthog. La primera fortificación Covenant se supera con facilidad, pero la segunda es más complicada, ya que los Ghosts y los francotiradores pululan por doquier. El secreto consiste en meterse en el edificio en ruinas: en su tejado hay un lanzacohetes. Emplea dicha arma y un Rifle de Haz para liquidar a los vigilantes Covenant que custodian la entrada del túnel de la autopista.



↑ **Una buena técnica consiste en ubicarse en puestos elevados.**



↑ **Esto es un Phantom. Escóndete o destruye sus cañones.**

¡DISPARA AL AGUJERO!
Los Grunts y los Buggers perderán el control cuando tengan una granada pegada a su trasero. Por el contrario, Elites y Brutes irán a por ti. No lo olvides.

LAS HERRAMIENTAS ADECUADAS
Pulsa X delante de un aliado para intercambiar armas. De esta forma puedes equipar a los marines con un arsenal más peligroso que sus SMG o sus rifles.

¿DE QUÉ LADO ESTÁS?
Tu cruceta se pondrá de color amarillo cuando apunte a un aliado. No lo olvides, sobre todo cuando juegues con el Inquisidor.

ZONA DE VELOCIDAD

Procura hacerte con un vehículo si no quieres que éste sea el viaje interminable. Se trata de una escena de persecuciones, pero ten cuidado con los Shadows: no puedes robarlos y disponen de torretas de plasma. En este nivel debes mantener con vida a tus compañeros del Warthog a toda costa.

A LAS DAMAS LES GUSTA EL BLINDAJE

Aplasta. Mata. Destruye. Los Ghosts no son nada, y los Wraiths siempre fallan si no dejas de avanzar. Las naves de descarga Phantom pueden acarrearte problemas, aunque puedes destruir sus cañones si actúas con rapidez.

Cuando llegues a la ciudad propiamente dicha, te atacará una hornada de Ghosts, seguida de Banshees y Wraiths, pero los superas en capacidad armamentística. Al final de la línea, recoge la escopeta y lidera a tu tripulación hasta pasar la barricada.

ESTA CIUDAD NO ES LO BASTANTE GRANDE PARA LOS DOS

Derriba al Jackal, róbale el Rifle de Haz y liquida a los alienígenas que hay sobre la plataforma que tienes enfrente. Emplea sus torretas de plasma para



↑ **A mayor potencia de fuego, menor cerebro. ¡Cuán atractivas son las partidas atolondradas!**



«Es un puntazo, pero no veas cómo pincha.»

echar una mano al Warthog y luego controla su torreta. Por norma, se trata de un lanzagranadas que sirve de ayuda contra los Wraiths y los Ghosts que hay en el claro siguiente. Si derriban al Warthog, retírate a la barricada y recoge el lanzacohetes que tiene el soldado muerto.

Si vas a pie, hazte con un Ghost y adéntrate por las calles de la ciudad. Cuando no quede ni un Ghost ni un Wraith, entra en el puesto avanzado de los marines.

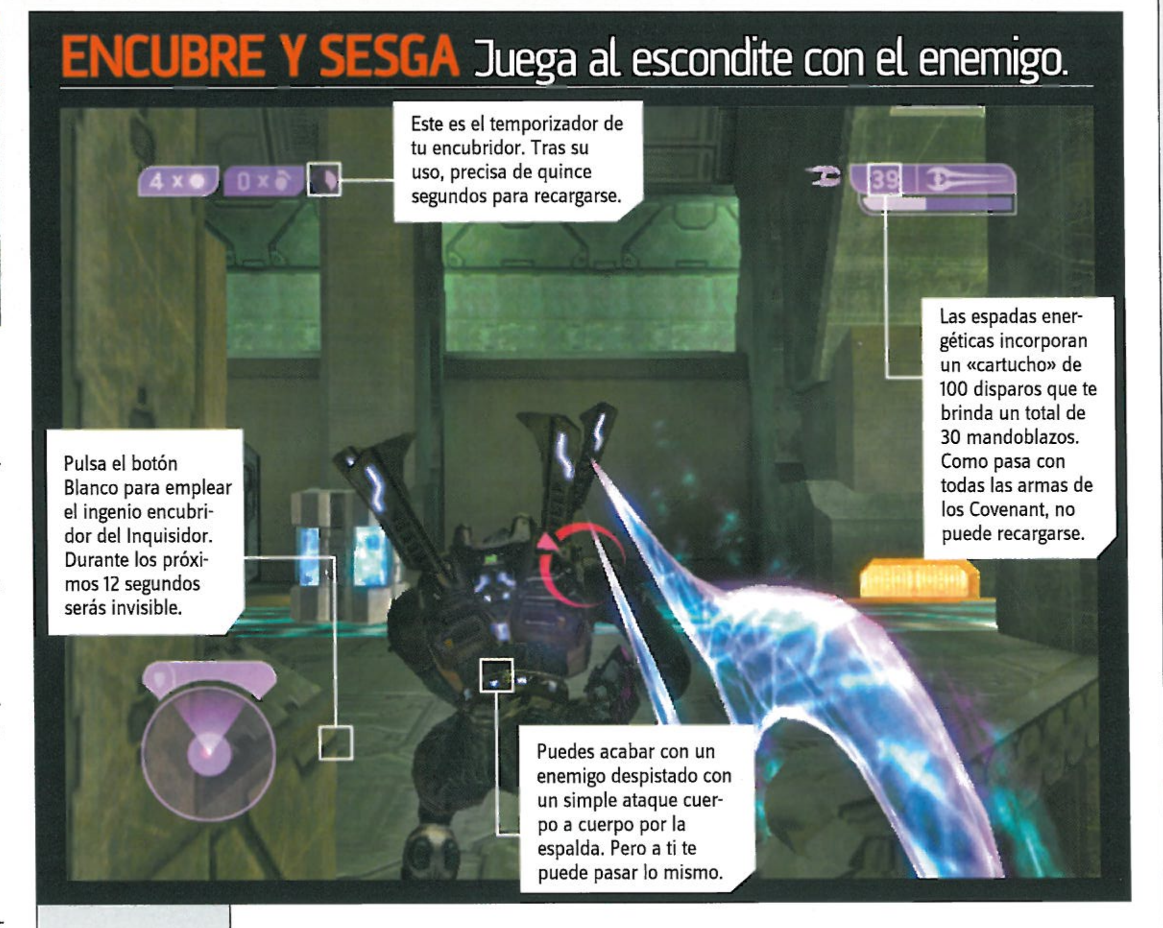
IMPROVISACIÓN
Sube al piso superior, haz acopio de munición y salta a lomos del Scarab. Emplea los explosivos para desmantelar a los Covenant a medida que salgan de la cabina; el lanzacohetes va de perlas, así como las granadas y los rifles de plasma.

UN SUSURRO EN LA TORMENTA
Este nivel es complicado, de modo que no te separes del grupo. Saca provecho del sigilo, el secretismo y los trucos sucios. Recoge una Carabina Covenant en cuanto puedas. Actúa con sigilo y colabora con tus compañeros para superar a los primeros dos grupos de vigilantes. A continuación, baja en el ascensor. Deslízate con sigilo hasta el interruptor de activación de las puertas del hangar que hay en la pared de la izquierda. Deja que los refuerzos hagan el trabajo sucio y luego ábrete paso hasta el piso inferior por las rampas de acceso.

A LA CAZA
Hazte con un Banshee y pégate al Phantom. Permite que te dirija hacia el enemigo. Cuando encuentres tu zona de aterrizaje, lanza un par de bombas para despejarla y adéntrate.

JUGGERNAUT
La diversión comienza en cuanto desaparece el holograma. Contra los Flood, las mejores armas

ENCUBRE Y SESGA Juega al escondite con el enemigo.



Este es el temporizador de tu encubridor. Tras su uso, precisa de quince segundos para recargarse.

Las espadas energéticas incorporan un «cartucho» de 100 disparos que te brinda un total de 30 mandoblazos. Como pasa con todas las armas de los Covenant, no puede recargarse.

Pulsa el botón Blanco para emplear el ingenio encubridor del Inquisidor. Durante los próximos 12 segundos serás invisible.

Puedes acabar con un enemigo despistado con un simple ataque cuerpo a cuerpo por la espalda. Pero a ti te puede pasar lo mismo.

¿PARA QUÉ ESTÁN LOS AMIGOS?
Los aliados que controla el ordenador, tales como marines y Covenant, son más útiles de lo que piensas. Equípalos con rifles de francotirador o lanzacohetes para sacarles mayor provecho.

posibles son el Haz de Empuje o la Espada Energética; además, pasan por completo de las granadas, algo que te va de perlas.

Entra en el ascensor y no dejes de moverte. Si puedes soportarlo, pasa de los drones láser, ya que dispararán más a los Flood que a ti. Procura también pegarte tanto como puedas al centro de la plataforma, ya que a los Flood les encanta sacarte del ascensor. En la planta baja, destruye una de las ventanas del laboratorio e inflige tanto daño como puedas. Tendrás que liquidar a diversas oleadas de Herejes y Flood antes de seguir avanzando; sabrás que puedes continuar cuando puedas salir de la maldita estancia.

Ponte a cubierto tras el Phantom mientras te abres paso por la pasarela externa. Cuando vuelvas al interior, descubrirás un triple enfrentamiento entre los androides, los Flood y tus hombres. Primero liquida a los Flood y, tras la escena de vídeo, sube por la rampa. Arranca el ascensor.

¡EH, FÍJATE EN ESTO!
No dispones del arsenal necesario para enfrentarte a los Flood, de modo que ponte a cubierto y haz acopio de armas. Los tres cables que debes cortar están en los rincones del balcón; sésgalos y vuelve a bajar con el ascensor de inmediato.

Regresa al escondrijo del Hereje, liquida a su retaguardia y salta al hueco. Mientras bajas, hazte con una espada energética nueva y luego persigue al Hereje en un Banshee. No te entretengas con combates superfluos: ve a por él.

VIVO O MUERTO... MEJOR SIMPLEMENTE MUERTO
Vuelves a estar donde encontraste a tu primer Banshee. Pasa de combates siempre que puedas y regresa al muelle del hangar.

Los rifles de plasma del Hereje te cortarán por la mitad si no te andas con ojo. Aléjate de su punto de mira, espera a que uno de sus hologramas baje a nivel del suelo, y masácralo por detrás.

HELLJUMPERS
Emplea cohetes para destruir las dos torretas de plasma y toma el edificio. Los Phantoms libe- »



El Phantom no necesita tu ayuda.



Un cable. Córtalo. Te lo pasarás en grande.



Tienes mejor puntería que los marines.

Monstruos

GRUNTS
No subestimes a los Grunts. Al principio son presas fáciles, pero al final del juego cargan con armas devastadoras, como los cañones de combustible.

JACKALS
Apunta a la muesca que hay en sus escudos de energía para aturdirlos de cara al golpe de gracia. Los francotiradores son más peligrosos; si ves a alguno, ponte a cubierto y liquídalo con sumo cuidado.



ELITES
Los más peligrosos son los que blanden espadas energéticas. Tienen una habilidad especial para atacar por la espalda.

HUNTERS
El único talón de Aquiles de un Hunter es la minúscula rendija de su armadura que lucen en la cintura. Si estás solo, lanza granadas y gira en derredor; si cuentas con el apoyo de los marines, que lo distraigan mientras apuntas con precisión.

BUGGERS
Tienes dos opciones: o coges dos automáticas, gritas como un poseso y llenas el cielo de plomo, o bien te pones a cubierto, esperas a que el Bugger aterrice y te lo cargas. La elección dependerá de las armas que blandas.

BRUTES
Aunque no llevan generadores de escudo, los Brutes son muy duros de pelar. Los aguijoneadores son bastante efectivos, así como una granada de plasma o un par de tiros en el entrecejo. El Inquisidor debiera pillarlos por la retaguardia, mientras que el Jefe Maestro puede optar por un par de aguijoneadores.

FLOOD
Son presas fáciles y, aunque no suponen una gran amenaza, debieras matarlos a toda costa. Los Flood pueden resucitar a los cadáveres de una zona, incluidos los alienígenas que acabes de matar.

ZOMBIS FLOOD
A menos que seas un fiera o estés completamente loco, ni se te ocurra optar por el combate cuerpo a cuerpo contra un zombi. Una espada energética lo vaporizará, pero sus palos pueden matarte con un par de golpes. La escopeta va de perlas, así como los Haces de Centinela que dejan los drones.


↑ Así debe sentirse Godzilla.

» rarán a un par de grupos de Covenant de refresco antes de que el Pelican te brinde un Warthog. Pilótalo hacia la entrada de la sala de control del puente y lanza unas cuantas granadas por el agujero del tejado. Cuando la zona esté despejada y hayas derribado el puente, recibirás un Scorpion.

QUIEN ROMPE, PAGA
Un nivel rápido y recto a bordo de un tanque. Como casi todos los enemigos están en torretas o Ghosts, es una perita en dulce. Despeja las ruinas y sal para finiquitar la faena.

LEJOS DE LA ROCA, ENTRE LA MALEZA, NADA MÁS QUE JACKAL
Aparecerás detrás de un francotirador. Bírlale su Rifle de Haz y liquida a los Covenants que hay abajo. En cuanto llegues al piso inferior, aparecerá un nutrido grupo de Buggers y Jackals; prepárate. Tu objetivo se encuentra en la cueva que hay al fondo del valle.

Haz acopio de munición en la armería y liquida a tantos alienígenas como puedas antes de entrar en el templo. A consecuencia del enfrentamiento se removerá un nido de Buggers con los que te costará bastante lidiar. Sugerimos que te pongas a cubierto en el valle y esperes a que se aproximen.

El santuario interior está custodiado por una retahíla de Guardias de Honor, letales en el combate cuerpo a cuerpo. Tres disparos rápidos con el Rifle de Haz acabará con uno de ellos.

TESTAMENTO
Ábrete paso entre los defensores del templo hasta acceder a la plataforma de lanzamiento. Cuando hayan muerto todos los vigilantes del local, un Phantom descargará a dos Hunter. Puede matarlo con los Rifles de Haz del Jackal muerto, o bien plantando granadas de plasma en sus talones de Aquiles. Semejante movimiento provocará la llegada del ferry con todos sus habitantes. Liquídalos a todos y acciona el ascensor.

VIAJE DE IDA
Lleva contigo un rifle de francotirador. Tendrás que enfrentarte a los vigilantes de la estación de la góndola, habitada por unos cuantos


↑ Puedes recibir un balazo de armas de fuego.


↑ La parte naranja de un Hunter es su único punto débil.



↑ Pulsa el gatillo Derecho para apuntar.

EL ENEMIGO DE MI ENEMIGO
¿Pillado en medio de una guerra civil? Prioriza: primero apunta a los Flood, luego a los Brutes, a continuación, a los drones centinela y, por último, a los Covenant.

MIRA POR DÓNDE
El Rifle de Combate, la Carabina Covenant, el lanzacohetes y el cañón de combustible van equipados con miras de dos aumentos.

DE DOS EN DOS
Con un arma en cada mano no puedes lanzar granadas o emplear tu ataque cuerpo a cuerpo. Para soltar el arma secundaria, pulsa B o Y.

Buggers. A continuación, podrías liquidar a los alienígenas que hay en el punto de llegada.

Irrumpe y baja con el ascensor. Te enfrentarás a un Guardia de Honor y a un Hunter, de modo que no te despegues del Rifle de Haz y ten a mano unas cuantas granadas. El último tramo que precede al segundo ascensor está plagado de Elites con espadas al acecho, pero con el rifle de francotirador podrás liquidarlos desde la entrada.

Cuando veas la luz exterior, te aguardará una emboscada. Asoma la cabeza para cabrearlos un poco y, acto seguido, retírate y mátalos desde la puerta. El segundo embarcadero de góndolas está plagado de vigilantes, pero en pleno avance recibirás refuerzos.

Antes de subir a la plataforma, hazte con un lanzacohetes. Lo necesitarás para derribar a un par de Banshees. Desenfunda algún arma automática para hacer frente a los Elites voladores que vienen a continuación. La última defensa exterior del templo está formada por Jackals y Grunts, presas fáciles para un francotirador experto como tú.

LO SIENTO, ¿INTERRUMPO ALGO?
Derrota a los Guardias de Honor y a los Grunts que hay en el vestíbulo central. Cuando veas al Profeta, corre hacia su podio, pulsa X para saltar encima, y pégale hasta matarlo.

SILENCIO INCÓMODO
Esa enorme cosa cuadrada y gris es un Pistón. Actívalo y baja al piso inferior. El nivel será fácil si llegas al generador de escudo. Los únicos puntos sin defensa del robot se encuentran en su parte inferior y en los laterales, pero ni te »



«No te levantes. Ya me asomo yo.»

molestes. Espera a que deje de interesarse por ti, encúbrete y activa los cuatro conectores que hay en las esquinas de la estancia. Retírate a lugar seguro, cúbrete de nuevo, y emplea la consola.

DUDAS DE COMPRADOR

Cuando aterrice tu plataforma, no destruyas a los drones hasta que hayas matado a los Floods. Cuando se hayan ido, podrás entrar en el complejo de la Biblioteca. Emplea tu artilugio encubridor y tus dotes de asesino para avanzar por los salones, al tiempo que evitas los enfrentamientos en todo lo posible. Deja que los drones hagan el trabajo sucio en tu lugar. Si te ves obligado a luchar, emplea armas como la escopeta o los Haces de Centinela. No intentes deslizarte entre los Flood explosivos; dispara desde lejos para que las explosiones correspondientes liquiden a los zombis del lugar.

LA GUERRA DE LOS 100.000 AÑOS

...y ahora, ¡la guerra! Acaba con los Flood y dirígete al campamento de los Covenant. No te molestes en tomar una torreta; no dejes de moverte y espera a que llegue el Phantom.

LOS OBJETOS DEL ESPEJO SON MÁS GRANDES DE LO QUE PARECEN

La cosa se pone peliaguda. Métete en la torreta del Spectre, pero prepárate para abandonarla en un santiamén. Sobre tu cabeza volarán multitud de naves bien armadas, tanto enemigas como amigas, y el número de bajas será espectacular.

Los Flood han capturado un Scorpion, en el que entrarás desde la parte trasera del primer edificio. Destrúyelo o róbalo: salir solo es muy peligroso. Sea cual sea tu elección, procura no ir a pie cuando abandones la zona.

COMPETICIÓN SANA

Ten cuidado con los robots con escudo, ya que pueden pilotar vehículos, y con los ladrones de coches Flood que van a pie. No te quedes quieto, y si tienes que robar un vehículo lento, procura que todo lo que te rodea esté bien muerto. Las colinas están protegidas por tanques, Ghosts, francotiradores armados y robots con escudo, y todos ellos te disparan a ti, pero también entre sí.



Contra los Brutes, la saña está permitida.

VEHÍCULOS Liquida a los Covenant.



DAVID CONTRA GOLIAT

No hay nada más complicado que destruir un vehículo enemigo. Las granadas de plasma van bien, pero desde una torreta lo más probable es que te maten. Resulta más fácil robar un tanque. Frente a los vehículos más pequeños prueba con un lanzacohetes, un cañón de combustible o una lluvia de balazos contra el conductor.

LA LEY DE HONG KONG

Un vehículo gravemente dañado arderá durante unos instantes y, acto seguido, explotará, lanzando esquirlas por doquier. Si hay enemigos alrededor de un Ghost o un Warthog aparcados, reviéntalos para mandarlos al otro barrio.

El Scorpion va de perlas, ya que puedes eliminar a objetivos muy lejanos con su cañón principal. Lo mismo puede decirse del Wraith y su montura de plasma. Antes de adentrarte en una zona nueva, procura sanearla con un vehículo bien dotado.

Cuando llegues a la cueva en llamas, busca un pequeño sendero. En este tramo descubrirás que el sigilo es tu mejor aliado, ya que los Flood y los robots están tan enzarzados en su lucha que pasarán de ti. No dispares ni una vez; encúbrete y corre siempre que puedas.

Al final llegarás a un claro custodiado por un Wraith. He aquí tu montura. Róbalo y pilota colina arriba parar recibir refuerzos. Mejor te iría la torreta de un Spectre que el Wraith, ya que la velocidad de este último es comparable a la de un caracol. Hagas lo que hagas, tu objetivo es el edificio de tu derecha. Sí, hombre, el de las ametralladoras apostadas en las torretas que no paran de dispararte.

GALERÍA DE TIRO

La góndola se llenará de Flood. Pégate a los hombres de refuerzo y combate como puedas.

ESA VIEJA SENSACIÓN FAMILIAR

Sigue a los cuerpos.



No luches si no es estrictamente necesario.

TRABAJO INTERNO

Mete a Cortana en el sistema y la chica te abrirá todos los caminos excepto el que necesitas seguir. Ármate con dos aguijoneadores (para los Brutes) y un Rifle de Haz (para todo lo demás).

Cuando llegues al bloque de la prisión, saca tu segunda arma y actúa con sigilo. Si juegas bien tus cartas, podrás sortear casi toda la zona sin activar una alarma; para ello tira hacia abajo de la palanca izquierda y emplea tu ataque cuerpo a cuerpo. Sin embargo, en cuanto liberes al primer grupo de marines se acabó la suerte. Hecho esto, muévete con rapidez, libera al segundo lote, equípalos con Rifles de Haz y prepárate para correr y disparar.

Regresa por donde has venido, antes de proseguir deberás acabar con unos Brutes y Guardias de Honor asesinos. Al principio te costará, pero la cosa está a punto de ponerse muy interesante.

A partir de ahora deberás hacer frente a combates devastadores, pero lo divertido es que no tienes por qué participar en la mayoría. La guerra se dirime entre Brutes y Elites, y tú quedas al margen. Sitúate a distancia, deja que se destripen, y liquida a los supervivientes.

Si encuentras un cañón de combustible, no lo dejes escapar. Cuando Cortana hable de un atajo »



El robo de un tanque es muy sencillo.

» a través del mausoleo, te encontrarás en un pasillo largo al final del cual hay un pelotón de Covenants considerable, entre los que se encuentra un par de Hunters. Emplea los cañones de combustible para liquidar a los Hunters mientras todavía están agrupados con el resto de alienígenas. En la sala siguiente, sigue el consejo de Cortana y espera durante cinco minutos, mientras los Brutes y los Covenant se hacen trizas.

OH, ASÍ QUE ESAS TENEMOS

Recoge una espada energética lo antes posible. El Inquisidor se carga mejor a los Brutes por la espalda que de frente. Ábrete camino con sigilo colina arriba y únete a tus aliados Covenant. Deja que se encarguen de la peor parte del asalto: su pasión por el combate cuerpo a cuerpo te evita emplear grandes explosivos, de modo que permite que te excluyan del combate, o bien participa con tajos por la espalda bien medidos.

APARTA, DEJA PASAR AL HOMBRE

Este valle es un nido de emboscadas. Recoge un cañón de combustible cuando salgas del edificio, hazte con un Ghost y corre como alma que lleva el diablo hacia el primer campamento Brute; la victoria caerá de tu lado si liquidas a los malos desde lugar seguro y cuentas con la ayuda de refuerzos. En caso contrario, destruye a sus Ghosts antes que puedan utilizarlos, mata a su francotirador y, a continuación, redúcelos con granadas.

Pilota un Ghost hasta el segundo punto de obstrucción. En este lugar, mata al Jackal que hay sobre la colina izquierda para que no pueda eliminar a los Grunts aliados y, acto seguido, avanza por la colina de la derecha y ve a por los Brutes y los Jackals que hay en la cima. Echa mano del plasma para despejar la zona y, por último, enfréntate al Spectre enemigo. Es más fácil decirlo que hacerlo, pero no encontrarás un método más sencillo.

Puedes cruzar el resto del barranco en un Ghost o en un Spectre, pero para hacer frente a la infantería local te resultará más útil un vehículo.

CLUB DE LA LUCHA

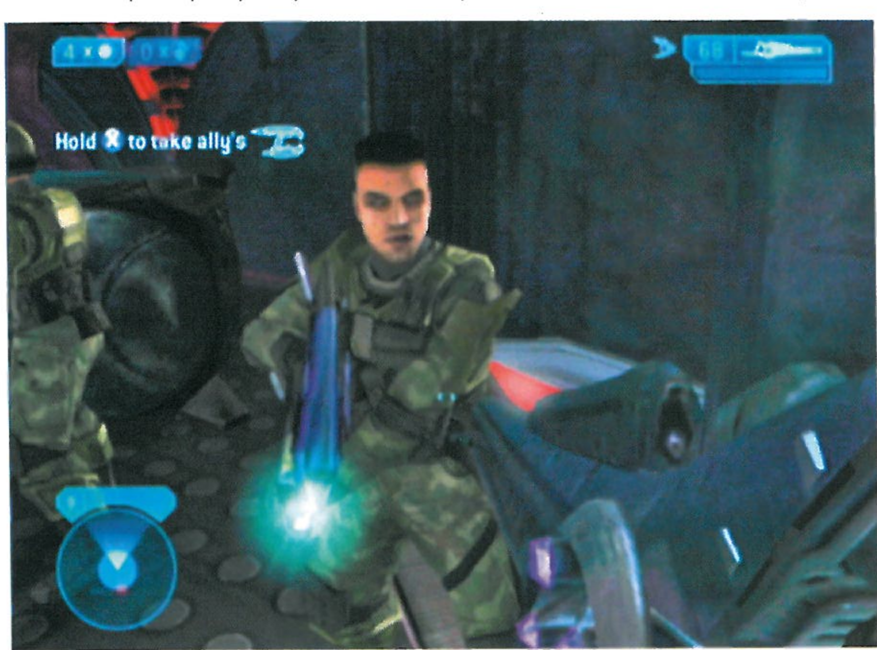
Emplea uno de los rifles de los Jackals para deshacerte de un par de Brutes que pululan por la garganta. A continuación, emprende una carrerilla decente y sortea el lago. Si te dedicas a jugar sobre seguro, caerás fulminado por las granadas de los Brutes, las balas de los Jackal, o el acoso de los Wraith: la única forma de salir bien parado conlleva actuar con un toque de locura.

Estrella tu Ghost, recoge una escopeta y entra en el edificio lo antes posible. Encontrarás un auténtico arsenal: recoge el lanzacohetes y una escopeta. Ésta va de perlas contra los Brutes, mientras que el lanzacohetes te será de gran ayuda contra los Ghosts a los que estás apunto de enfrentarte.

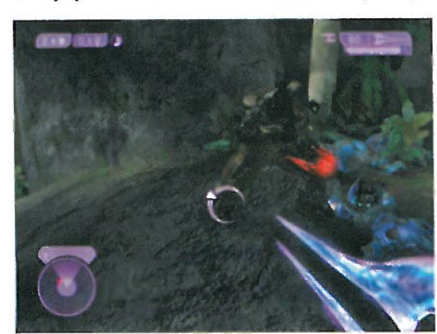
PROPÓSITOS CRUZADOS

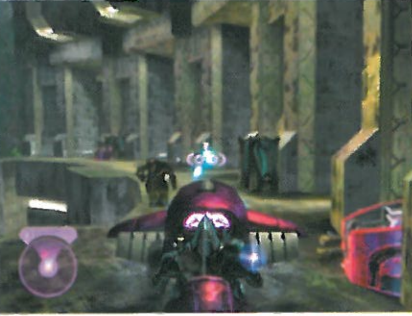
Deshazte de tus lastimosas armas Covenant y opta, en cambio, por una escopeta o una espada energética. Como siempre, Cortana te mostrará el camino a seguir.

Sube en el ascensor y derriba a los Buggers en primer lugar; por suerte, los Flood no hacen más que distraerlos. Sube a los dos elevadores gravitatorios que quedan a la izquierda de la cámara y regresa a los pasadizos. Desde aquí, corre a toda pastilla y mata únicamente a aquél enemigo que se cruce en tu camino. Tu objetivo es el ascensor que hay en el santuario del Profeta.



↑ Equipa a los marines con rifles de haz para que su apoyo sea consistente.


↑ Los Brutes no han visto Depredador.


↑ Los palurdos Brutes aportan sus armas.


↑ Los Flood llaman a esto «granada».


↑ Apunta bajo con el rayo de plasma.

DESENCUBRIDOR
Mientras empleas la máquina encubridora del Inquisidor, puedes cambiar de arma, accionar interruptores y, sobre todo, permitir que se recarguen tus escudos sin tornarte visible. Si atacas, lanzas una granada, recoges un arma nueva, te hieren o recargas, se acabará el tiempo encubierto.

SANTIFICADO

Apaga tu linterna cuando salgas del ascensor y juega como si fueras un ninja. Los Flood no tardarán en llegar y servirán a modo de maniobra de distracción. Mientras se dedican a ello, dirígete al ascensor gravitatorio que hay frente a tu punto de entrada.

REPITAMOS OTRA VEZ, CON MÁS EMOCIÓN

Emplea cualquier cosa que lleves encima para superar esta estancia: granadas, cohetes, cartuchos de escopeta, espadas energéticas... Lo que sea. No hace falta que ahorres munición, tan solo llega hasta Cortana.

TU CULO, MI PATA

Utiliza tu nuevo Wraith para destruir a las fuerzas de la tierra. Lo complicado viene al final, cuando llegue el Phantom: mejor lo esperas desde lugar seguro.

Cuando entres en el complejo de control, contarás con el apoyo de unos cuantos Hunters, que valen para distraer al enemigo. Deja que reciban la peor parte mientras te escabulles con arte y pillas al enemigo por la retaguardia. »

Vehículos

WARTHOG
Los Warthogs, que sirven más para desplazarse que como opción táctica, suelen explotar con relativa facilidad. Mejor te encaramas a la torreta y no al asiento del conductor, de modo que puedas perforar a los Covenant en plena ruta. Y si pintan bastos, sal por piernas.



GHOST
Baratos, rápidos y peligrosos, los Ghosts se roban con facilidad, y se pierden con mayor facilidad aún. Son muy divertidos, pero tienen su riesgo. No te acerques a las tropas de tierra, y liquida a los enemigos en lugar de derribarlos.

SCORPION
En cuanto puedas hacerte con uno, adelante. En un combate atestado, todo el mundo va en su contra, pero por alcance y potencia son una perita en dulce. Por no hablar de la ametralladora, capaz de liquidar a los soldados de a pie y a los Ghosts.

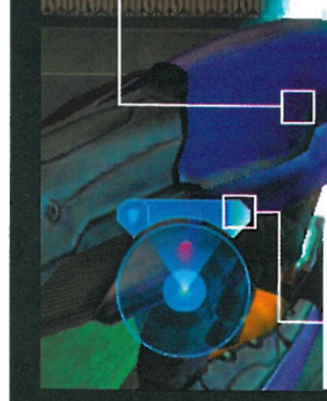
WRAITH
Son lentos y poco robustos, pero su cañón de plasma permite optar por variadas estrategias. Como pieza de artillería, puedes disparar con un arco pronunciado para salvar grandes distancias sin reducir la precisión. Si apuntas al suelo, resulta devastador contra los enemigos y vehículos que tengas en derredor.

SPECTRE
La versión Covenant del Warthog. Su mayor problema es que nunca aparece cuando se le necesita; cuando un Spectre asoma, por norma te va mejor un Ghost.



BANSHEE
Practica las carreras en zig-zag. El Banshee es un poco lento, y no tiene el empaque de un vehículo de tierra pero, cuando aparece, lo necesitas para avanzar. Practica tu destreza en el aire en el nivel A la Caza hasta que lo domines como si nada.

A MÍ ME DABAN DOS Dos armas, mejor que una.



Con su ayuda, ábrete paso a través del campamento de Brutes hasta que llegues al callejón plagado de francotiradores que viene a continuación. Ándate con ojo, porque en el otro extremo hay unos cuantos Buggers a la espera, con un Phantom preparado para brindar apoyo aéreo.

Encontrarás un edificio de detención al fondo del callejón. En lugar de luchar contra los Brutes por tu cuenta, destruye los generadores de campo de fuerza para liberar a los prisioneros Covenant. Actuarán a tu lado en la sala siguiente, lugar en el que también recibirás la asistencia de unos cuantos marines... y de un invitado sorpresa.

COPILOTO
Hazte con un Banshee y destruye las torretas de la pared del cañón. El Scarab no está en peligro, así que céntrate en salvarguardar tu Banshee.

DELIRIOS Y GRANDEZA
Vuela hacia la puerta que abrió Johnson de forma violenta y toparás con el combate más complicado de todo el juego: tú contra cinco Brutes, dos de los cuales atacarán como asesinos sangrientos en cuanto entres en la estancia. Nada más aparecer, derriba a un par con granadas de plasma, retírate a la entrada y continúa con el rifle de francotirador. También puedes jugar al gato y al ratón con tu mecanismo encubridor, aprovechando los conductos del suelo, pero recuerda que no debes cometer ni el más mínimo error.

Cuando logres superarlos, todavía te quedará un desafío: Tartarus. Salta hacia él y deja que los Elites se encarguen en primera instancia. Un simple golpe de su martillo basta para matarte, pero puedes emplear tu mecanismo encubridor o el elevador gravitatorio para escapar. No pares de masacrarlo con disparos de plasma; cuando se queda sin escudo se torna vulnerable. Cuando muera, habrás completado el modo de Campaña de *Halo 2*.



↑ Encúbrete, avanza por la retaguardia y ataca.



↑ El escudo de Tartarus es duro de pelar, pero no impenetrable.



NOKIA SIEMENS SAMSUNG MOTOROLA LG SONYERICSSON TSM ALCATEL PHILIPS SAGEM PANASONIC SHARP
Q MOVIL
Tus sms al 7667
MIFONDO Crea tu propio fondo!!
Tu texto 1009
Tu texto aquí 1004
TU TEXTO 1006
Tu texto 1015
TU TEXTO AQUI 1024
tu texto 1025
Tu texto 1014
Mi Texto 1023
Envía: MIFONDO534, la referencia del fondo y el texto que quieras al 7667. Ejemplo: MIFONDO534 1006 ALBERTO
SONIDOS REALES
Sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes.
Grito Tarzan (Buenísimo!) 1006
Bebe riendo (Muy tierno) 1042
Bebe muy feliz (Te contagia) 1081
Sirena policía (Para SMS urgentes) 1071
Varios pedos (Creerás olerlos) 1051
Pedos diarrea (Que asco) 1058
Tarzan borracho (Para SMS divertidos) 1075
Caballo (Suena tan real...) 1031
Vaca (Auténtico!) 1005
Pedo líquido (Risas y asco) 1029
Tarzan con tos (Muy divertido!) 1072
Orgasmo y Látigos (Muy sano) 1052
Carcajada (Es tronchante) 1033
MUY DIVERTIDOS!
Orgasmo 1043
FORMULA 1 1037
Envia SONIDO534 y la referencia al 7667.
Ej.(Orgasmo Mujer): SONIDO534 1043
TONOS
1 OBSESION LATINO Referencia: 7724
2 DALE DON DALE LATINO Referencia: 7435
3 DEL PITA PITA DEL ANUNCIO TV Referencia: 7841
4 PAQUITO EL CHOCOLATERO FESTIVO Referencia: 5570
5 REAL MADRID HIMNO Referencia: 5063
6 ES COMO LA COCINA DANCE/TECHNO Referencia: 7505
7 YO EL VAQUILLA HIMNO NACIONAL Referencia: 7267
8 GOLOSA LATINO Referencia: 7932
9 EL NOVIO DE LA MUERTE HIMNO (estribillo) Referencia: 7288
CINE/TELEVISIÓN
Eres Un Cabrón Hijo Puta - CINE 5566
El Último Mohicano (principio) - CINE 5956
El Señor De Los Anillos - CINE 7580
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE 5574
Piratas del Caribe - CINE 7756
El Último Mohicano (final) - CINE 7378
La Muerte Tenía Un Precio - CINE 6264
Misión Imposible - CINE 5002
Embrujadas - TV 6840
Pulp Fiction - CINE 6082
Bola De Dragón - TV 6503
Shrek 2 - CINE 7799
Harry Potter - CINE 5878
Shin Chan (estribillo) - TV 6536
Star Wars (Marcha Imperial) - CINE 7962
Isi/Disi (Rubia De La Cuarta Fila) - CINE 7892
Te Comeré A Besos (Anuncio Tampax) - TV 7820
POP/ROCK/RUMBA
Jesucristo García - ROCK 6246
Mami - RUMBA 7764
Hablando En Plata - POP 7827
Cómo Ronea - POP 7742
Pastillas De Freno - POP 7640
Malo - POP 7696
Vicio - ROCK 7443
La Costa Del Silencio - ROCK 7353
Con La Luna Llena - POP 7960
Bambu - LATINO 7719
Ella - POP 7931
Lo Que Me Gusta De Ti - RUMBA 7908
Chocolate - LATINO 7825
Viva La Vida - LATINO 7789
El Mario De La Carnisera - POP 7655
DANCE/TECHNO
Radical 6270
Scorpia 6541
El Último Mohicano (Dance) 7856
Dos Gardenias 7402
Zanarkand 6512
El Bosque De Colores 7895
Fading Like A Flower 7896
Despre Tine 7855
Voltereta 7849
Chapí Chapó 7900
Coraçao 7852
HIMNOS
Himno De La II República 6827
La Internacional Comunista 6700
Eusko Gudariak 7485
Els Segadors 6352
Quinto Levanta Tira De La Manta 7210
El Novio De La Muerte (estrofa) 6666
Asturias Patria Querida 7731
Canción Del Legionario 6829
Agur Jaunak 7976
PP (Partido Popular) 6641
Atlético De Madrid 5004
A Las Barricadas 5638
Centenario Real Madrid 6273
Los Voluntarios 7819
OTROS
Need For Speed Underground - VIDEOJUEGO 7466
The Legend Of Zelda - VIDEOJUEGOS 7095
Juiced (By The Grace Of God) - VIDEOJUEGO 7970
Final Fantasy X2 - VIDEOJUEGO 7837
La Cabra (La P*ta De La Cabra) - FESTIVO 5668
Si Te A Pillao La Vaca Jodete - FESTIVO 7490
Ninja Gaiden - VIDEOJUEGO 7822
Una Vieja Y Un Viejo Van Pa Albacete - FEST. 7694
Fifa Soccer 2004 - VIDEOJUEGO 7815
MONOFÓNICOS: Envía TONO534 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: TONO534 7724
POLIFÓNICOS: Envía POLI534 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: POLI534 7724
FONDOS
Envía FONDO534 y la referencia del fondo que quieras al 7667. Ejemplo: FONDO534 1593
1078 1055 1079 1258 1291 1543 1077 1593 1616 1297
¡SONRIE! BESO
PORRI KING
1517 1715 1600 1714 1671 1605 1689 1628 1670 1595 1547 1592 1572
AMUNT CULÉS!
1590 1104 1591 1111 1613 1001 1594 1081 1589 1192 1292 1232 1588
FORÇA
Cocaina
ARRIBA ESPAÑA ¡COÑO!
1300 1185 1548 1487 1489 1484 1121 1520 1544 1002 1085 1510 1101
SEXSI
Chupa Chupa
1654 1669 1262 1674 1542 1687 1107 1282 1678 1629
DEMASIADO SEXO
Si tienes un SIEMENS y quieres borrar el logo operador, envía: FONDO534 1187 al 7667
NO ENCUENTRAS EL QUE BUSCAS? Envía FONDO534 y lo que buscas. Ejemplos: FONDO534 XXX - FONDO534 BANDERA
MILOGO
Envía: MILOGO534, el texto que quieras, la referencia del tipo de letra y del icono (si quieres) al 7667
Miguel 103 101 108 104 102 111
307 313 315 302 321 350 332 326 311 342 316 304 306 308 310 317
NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS
ANIMADOS
Envía ANI534 y la referencia del animado que quieras al 7667. Ej: ANI534 1031
1031 1119 1025 1116 1103 1026 1033
FORÇA
1034 1115 1056 1106 1132 1134 1144 1166
NO ENCUENTRAS EL ANIMADO QUE BUSCAS? Envía ANI534 y lo que buscas. Ejemplos: ANI534 XXX - ANI534 GARFIELD
MIPOSTAL
Envía: MIPOSTAL534, la referencia de la plantilla y el texto que quieras al 7667
TU TEXTO 1018 1027 1004 1015 1019 1020 1006 1011 1007
NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS
JUEGOS JAVA
Envía JUEGO534 y la referencia del juego al 7667.
Ej (BOOBS BUSTER): JUEGO534 1046
RAYMAN Ref. 1018
TRAGACOCOS (LABERINTO) El comilon debe recorrer el laberinto. Ref. 1085
SPLINTER CELL (ACCIÓN) Ref. 1008
XIII (ACCIÓN) Sobrevive a todos tus enemigos. Compatibles: AI, AT, AK, AP, AR, AV, AX, BA, AS, BC, T Ref. 1019
PRINCE OF PERSIA (ACCIÓN) Lucha en el mundo de la Persia medieval. Compatibles: AI, AT, AK, AP, AR, AV, AX, BA, AS, BC, T Ref. 1017
GARFIELD BOUBLES (ARCADE) Ref. 1060
BOOBS BUSTER (EROTICO) Veras a las chicas en topless Ref. 1046
SEXY POKER (EROTICO) Consigue desnudarlas. Compatibles: AJ, AT, CB, AP, AR, BA, CG, BC, T Ref. 1128
IMAGENES
Envía IMAGEN534 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN534 4932
4932 5169 5097 3880 5409 4444 4647 5055 5038 4800
DROGAS NO
CULET CULET!
4439 5573 5448 5572 4384 5571 4394 5570 5013 4966 3841 5569
5462 4426 5438 5139 5560 4138 5565 5423 4710 5291 4720 5566
5476 3612 5427 3799 5183 5564 3254 5474 5561 4099 4545 3908
Cocaina
69 Mamadas perdidas
4470 5370 5202 5025 4077 5175 5363 5378 5359 5336 5544 5539

Clase maestra: Silent Hill 4: The Room

Bienvenidos a las pesadillas de Henry en Silent Hill 4: The Room, que resolveremos en esta guía para que la experiencia resulte un poco menos aterradora.

El protagonista de la nueva entrega de la saga *Silent Hill* se llama Henry Townshend, un despreocupado inquilino de un edificio de apartamentos aparentemente normal. Al despertar un día por la mañana descubre que no puede salir del apartamento 302, al menos no por la puerta ni por las ventanas.

Conviene destacar una serie de elementos nuevos en la saga, importantes antes de comenzar a jugar y que merece la pena tener en cuenta antes de empezar cada escenario:

1. El inventario ha cambiado, y ya no podremos llevar todos los objetos que nos plazca en cada momento, limitándose a diez el número de objetos que podremos transportar a la vez. Para dejar o cambiar un objeto por otro tendremos que regresar al punto inicial, el cuarto de Henry.
2. Grabar tus avances sólo será posible en la zona inicial, dentro del apartamento donde comienza todo, por lo que deberás controlar tu nivel de energía. No obstante, al morir se podrá continuar reiniciando la partida cerca del último agujero utilizado para volver a casa.
3. Cada vez que finalices una zona, examina detenidamente tu apartamento, es la forma en que el argumento avanza, encontrando notas bajo la puerta, espiando a la vecina, asomándote a la ventana, mirando por la mirilla en la puerta, etc... resulta importante hacerlo a menudo para conseguir pistas importantes.
4. Al regresar a tu apartamento en la primera mitad del juego tu energía se repondrá automáticamente. Procura no gastar ningún botiquín ni bebida, ya que las necesitarás en la segunda parte de la historia, donde tu vida no se regenerará cuando vuelvas.
5. Normalmente resulta más útil huir de los espíritus que enfrentarte a ellos, a menos que tengas que explorar una zona concienzudamente.
6. No te obsesiones en luchar contra un número elevado de enemigos, intenta aislarlos o correr para evitar perder mucha energía, especialmente en la segunda parte de la historia.

Comienza la pesadilla

Al levantarse, Henry nota algo realmente extraño en su cuarto y se propone investigar qué


Seguro que ese conejito no es inocente...


El protagonista se las verá con muchos bichos.

está pasando. Comprueba la televisión, verás cómo no llega señal y no parece haber forma de arreglarlo. De repente, el apartamento empieza a temblar y una extraña criatura con forma humana aparece gritando mientras sale de la pared... tras desmayarse, todo parece volver a la normalidad. Henry intenta usar el teléfono pero no parece funcionar; de repente empieza a sonar y una voz de mujer le pide ayuda. Desconcertado, se da cuenta de que el cable del teléfono está cortado...

Ve hacia la puerta de entrada, si examinas tu entorno te darás cuenta de que las ventanas no pueden abrirse, la tele no funciona, y alguien ha cerrado la puerta principal usando unas cadenas, por lo que resulta imposible salir de aquí. No sólo eso, sino que nadie puede oírte por mucho que grites o golpees la puerta. Ve hacia la ventana de la sala, asómate por ella y verás una mujer parada junto al metro, donde finalmente entrará. Sal de ahí y recoge la carta que hay detrás de la librería junto a la ventana. De repente, un fuerte ruido suena proveniente del cuarto de baño; al entrar comprobarás que se ha abierto un extraño agujero en la pared. Si lo examinas encontrarás una cañería, que se convertirá en un arma rudimentaria, pero eficaz al inicio de la aventura. Es hora de entrar en el agujero para ver si hay una salida.

Estación de metro



Apareceremos sentados sobre unas escaleras mecánicas que bajan hasta la estación de metro; sigue andando hasta que veas a Cynthia. Ella cree


El bosque es uno de los escenarios exteriores.


Grabar los avances sólo será posible en el apartamento de Henry.

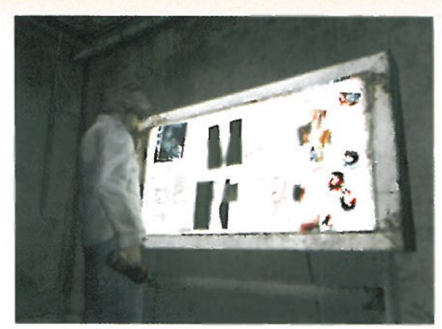

La ambientación de todo el juego está totalmente pensada para crear una atmósfera tétrica, que ayude al jugador a adentrarse en el juego. Los escenarios, por sí solos, ya dan miedo...



que todo es un sueño y pregunta a Henry qué hace en él, pero finalmente nos pide ayuda para tratar de encontrar una salida. Sigue avanzando por el pasillo hasta que en una secuencia de vídeo Cynthia comienza a sentirse mal, por lo que decide entrar en el baño de mujeres para vomitar. Mientras esperamos, sale del baño para hombres un perro lanzado hacia nosotros; está muerto, pero dos perros zombi más salen y comienzan a "comerse" al otro utilizando sus repugnantes y largas lenguas. Al terminar la escena usaremos la cañería para machacar a estos dos "animalitos". Sigue caminando por la estación, donde tendrás que eliminar algún perro más; pasarás por las entradas hacia unas líneas de metro pero no será el momento de utilizarlas. Continúa caminando hasta llegar al final del pasillo, donde podremos ver un extraño gusano gigante en una de las paredes. Sube por las escaleras de la derecha junto al gusano y recoge la munición para pistola, tras lo que deberás regresar al baño para mujeres y utilizar el agujero para volver hasta el apartamento.

Henry tiene dudas sobre si todo lo que ha pasado es real o no, pero tiene que levantarse. Ve hasta la sala de estar y observa el mueble junto a la pared. Muévelo y podrás coger la pistola y leer un texto que aparece en la pared además de observar a Eileen (tu vecina) desde un pequeño agujero. Vuelve al dormitorio para descolgar el teléfono; es Cynthia pidiendo ayuda, también te dice que aquí hay una moneda por si la necesitas.

Vuelve a usar el agujero para regresar a la estación de metro por el baño de mujeres. Nada más salir encontrarás un maniquí en los servicios sujetando las monedas a las que se refería Cynthia. Ve hacia la entrada de Lynch Street y usa las monedas en la puerta para conseguir entrar. Baja las escaleras evitando los fantasmas que vayan apareciendo; no puedes matarlos, así que lo mejor es que los esquives y continúes descendiendo por las


Las pistas aparecen poco a poco.


El hacha, tú gran amigo, vivirá contigo experiencias inolvidables.

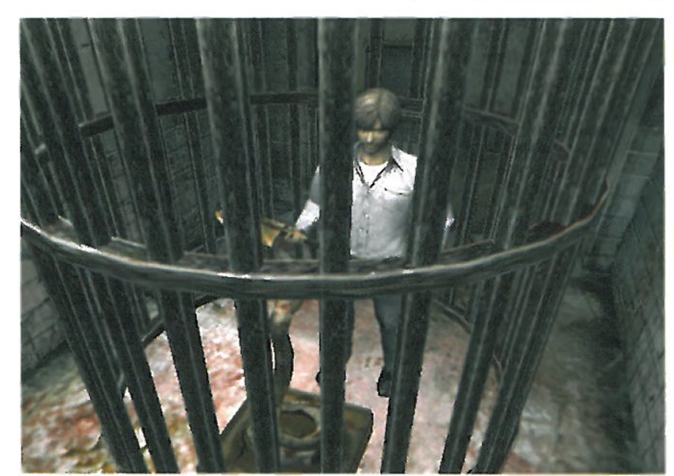

¿No veis nada romántico en esta escena?

escaleras hasta el metro. Veras a Cynthia atrapada en uno de los vagones; ve hacia la izquierda y entra por la puerta con la luz roja para activar el interruptor y liberar a Cynthia. Esta parte puede ser un poco confusa, ya que las indicaciones en el mapa no están claras, pero básicamente tienes que cruzar las vías hasta el lado derecho usando los vagones del metro, ya que se comunican entre sí, además de utilizar los huecos entre los mismos para llegar al otro lado. De momento no necesitas interactuar con la caja de juguetes, ni con la máquina expendedora que tienes cerca de la puerta, así que continúa hasta llegar al otro lado de los vagones.

Tras salir, sube por las escaleras de la derecha para recoger la munición de pistola. Baja y sigue recto hasta que veas una puerta de un vagón abierta, donde podrás recoger un palo de golf además de terminar con unos cuantos perros sarnosos. Sal del vagón y sigue caminando sin olvidar recoger una bebida al pie de las escaleras mecánicas. Aquí encontrarás un agujero en la pared, pero de momento tienes que subir por las escaleras. Equípate con un arma y golpea o dispara a las criaturas que salen por la pared mientras dura el recorrido; son un poco molestas, pero no resulta demasiado difícil eliminarlas. Cuando subas, verás las pertenencias de Cynthia tiradas por el suelo; examina la puerta y recoge el cartel "tentación" antes de pasar al interior. Dentro está Cynthia agonizando sobre un charco de sangre. Henry intenta animarla, pero ella siente que su hora ha llegado ya, muriendo en sus brazos. Sobre sus pechos podrás ver escrito el número 16121.

Tras estos tristes acontecimientos, Henry despierta nuevamente en su dormitorio, y un jaleo enorme se oye desde el exterior. Al asomarnos podremos ver cómo una ambulancia se sitúa junto a la entrada del metro, ¿será Cynthia? Vuelve hasta la puerta del apartamento y recoge la carta que hay debajo, después examina el frigorífico y coge la leche con chocolate. Es hora de echar un vistazo por

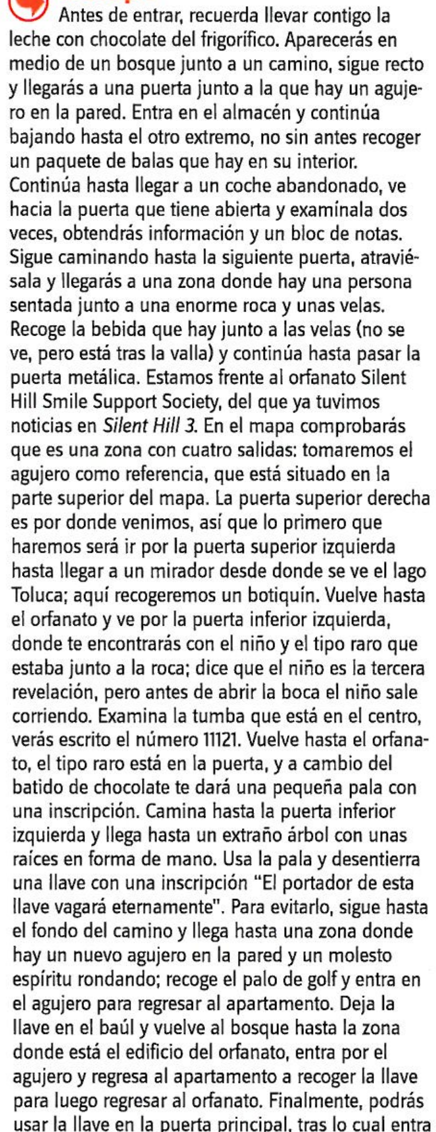



Salir de las situaciones complicadas no es tarea sencilla.

la mirilla de la puerta, una nueva huella ensangrentada se puede ver ahora en la pared. Graba la partida y vuelve al cuarto de baño, el agujero es ahora más grande. Entra y llegarás hasta la próxima parada: el bosque.

El bosque

Antes de entrar, recuerda llevar contigo la leche con chocolate del frigorífico. Aparecerás en medio de un bosque junto a un camino, sigue recto y llegarás a una puerta junto a la que hay un agujero en la pared. Entra en el almacén y continúa bajando hasta el otro extremo, no sin antes recoger un paquete de balas que hay en su interior. Continúa hasta llegar a un coche abandonado, ve hacia la puerta que tiene abierta y examínala dos veces, obtendrás información y un bloc de notas. Sigue caminando hasta la siguiente puerta, atraviésala y llegarás a una zona donde hay una persona sentada junto a una enorme roca y unas velas. Recoge la bebida que hay junto a las velas (no se ve, pero está tras la valla) y continúa hasta pasar la puerta metálica. Estamos frente al orfanato Silent Hill Smile Support Society, del que ya tuvimos noticias en *Silent Hill 3*. En el mapa comprobarás que es una zona con cuatro salidas: tomaremos el agujero como referencia, que está situado en la parte superior del mapa. La puerta superior derecha es por donde venimos, así que lo primero que haremos será ir por la puerta superior izquierda hasta llegar a un mirador desde donde se ve el lago Toluca; aquí recogeremos un botiquín. Vuelve hasta el orfanato y ve por la puerta inferior izquierda, donde te encontrarás con el niño y el tipo raro que estaba junto a la roca; dice que el niño es la tercera revelación, pero antes de abrir la boca el niño sale corriendo. Examina la tumba que está en el centro, verás escrito el número 11121. Vuelve hasta el orfanato, el tipo raro está en la puerta, y a cambio del batido de chocolate te dará una pequeña pala con una inscripción. Camina hasta la puerta inferior izquierda y llega hasta un extraño árbol con unas raíces en forma de mano. Usa la pala y desentierra una llave con una inscripción "El portador de esta llave vagará eternamente". Para evitarlo, sigue hasta el fondo del camino y llega hasta una zona donde hay un nuevo agujero en la pared y un molesto espíritu rondando; recoge el palo de golf y entra en el agujero para regresar al apartamento. Deja la llave en el baúl y vuelve al bosque hasta la zona donde está el edificio del orfanato, entra por el agujero y regresa al apartamento a recoger la llave para luego regresar al orfanato. Finalmente, podrás usar la llave en la puerta principal, tras lo cual entra en el edificio donde también entrará el tipo raro.

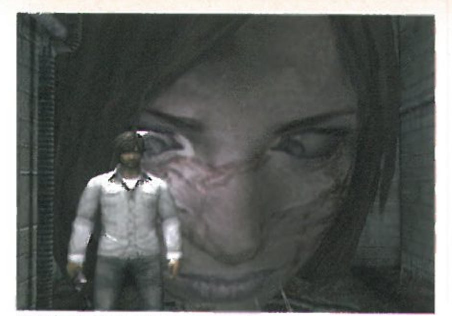


Hacia la izquierda podrás recoger unas notas que hay en el suelo frente a la puerta, desde donde comenzarán a escucharse unos horribles gritos. Acércate a la puerta y recoge el cartel, tras lo cual entrarás en la habitación para comprobar, horrorizado, cómo el tipo raro se está prendiendo fuego diciendo que ha conocido al diablo. Antes de morir, le da tiempo a usar el candelabro para escribir sobre su cuerpo el número 17121.

Cuando despiertas en tu habitación, escuchas por la radio cómo han encontrado el cuerpo de un joven incinerado cerca de Silent Hill, hallazgo que la policía relaciona con el caso de Walter Sullivan, ocurrido hace diez años. Suena el timbre; el superintendente Frank Suderland llama y también intenta abrir usando su llave, pero no parece funcionar. Podrás comprobar cómo la huella número 17 se puede ver en la pared frente a la mirilla de la puerta. De nuevo toca regresar por el agujero del baño, esta vez viajaremos hasta la prisión...

La prisión

Despertaremos en el suelo de la prisión, y de repente escucharemos los gritos de socorro de una persona. Es una zona circular, investiga todas las habitaciones para encontrar un poco de munición para la pistola, en una de ellas verás al hombre que gritaba, dice que Walter lo quiere matar. Sigue explorando hasta encontrar una puerta grande en la pared izquierda; atraviésala. Frente a ti verás un nuevo agujero y una puerta a cada lado de la que acabas de pasar. Ve por la puerta de la derecha (la otra no tiene acceso de momento) y usa las escaleras de mano rojas para llegar hasta el piso B2; baja las escaleras circulares que conducen hasta la enorme rueda hidráulica que hay en el centro. Comprobarás que hay otro agujero rojo en la pared; pero tu objetivo ahora es recoger la llave que hay junto al cartel. Dicho cartel formará parte de tus anotaciones. Con esta llave sube hasta la zona del agujero anterior y usa la puerta anteriormente cerrada de la izquierda para salir al exterior. Sube las escaleras junto a la puerta para llegar hasta el segundo piso; no es necesario que entres ahora, aunque sería una buena idea explorarlo al menos, intentando esquivar o atacar desde lejos a los nuevos enemigos que vamos a encontrarnos. Sube hasta el tercer piso y examina las habitaciones para encontrar un diario y munición de pistola. En tres de estas habitaciones verás unos agujeros en el suelo, úsalos para llegar hasta el sótano B1, donde un par de monstruos te darán una calurosa bienvenida. Sal de las duchas y ve hacia la escalera que hay en la derecha. Desde aquí podrás acceder a los tres pisos con la escalera central, explóralos para conseguir documentos y entre ellos la clave de la cocina, 0302. Sube hasta el tercer piso y gira la manivela una vez hacia la izquierda, con lo que abrirás la puerta de la celda donde estaba el hombre gritando. Baja las escaleras hasta el fondo y verás una escena del hombre hablando con el niño, Henry le pregunta quién es y el hombre dice que »



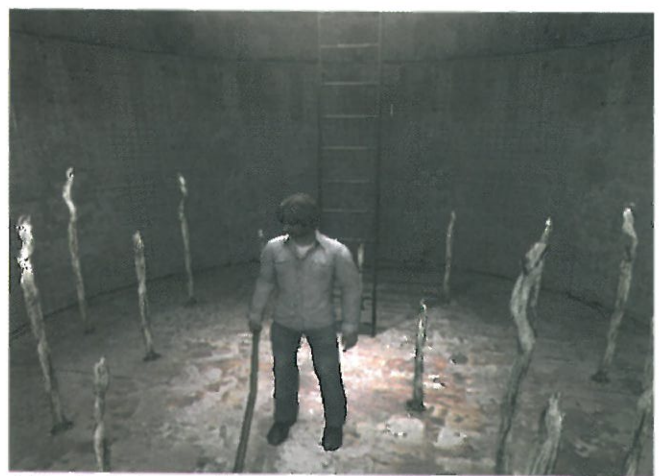
El ojo del mal siempre al acecho...



Seguro que este tipo no trae buenas noticias.



La niebla es otro de los elementos que ayudan a crear la atmósfera.



Te enfrentarás en muchas ocasiones a situaciones muy complicadas.

» Walter Sullivan. Sube de nuevo hasta el primer piso y observa las ventanas circulares hasta encontrar la cama ensangrentada. Fíjate en su situación en el mapa y sube al segundo piso para alinear la cama ensangrentada de forma que coincidan en el mapa, repitiendo el proceso una vez más en el tercer piso. Ahora vuelve a salir al exterior de la prisión, sube por las escaleras exteriores hasta el tercer piso y busca la habitación con la cama ensangrentada. Salta por el agujero sucesivamente en todos los pisos y llegarás hasta la zona de la cocina. Recoge la placa de la puerta (cartel vigilancia) y pon el código recogido anteriormente (0302). Henry acaba de encontrar el cuerpo del hombre de la celda flotando en el agua con los siguientes números marcados en su cuerpo: 18121. De nuevo en casa no olvides recoger las cartas de debajo de la puerta, observar por la mirilla y dejar los objetos que no necesites de inmediato, como los carteles de las puertas. De vuelta al agujero, éste continúa su transformación, por lo que al usarlo de nuevo seremos transportados al complejo de edificios.

Complejo de edificios

Empezaremos al fondo de un pasillo muy grande, junto a un agujero por el que regresar si lo necesitamos. Sigue recto hasta llegar a una zona donde verás un coche; baja los tramos de escaleras esquivando o matando esa especie de primates deformes que volverás a encontrar más adelante. Sigue descendiendo por las escaleras hasta que veas una escena de vídeo con un hombre cayendo de la nada; es Richard Braintree, vecino del apartamento 207. Tras esta escena sigue caminando y llega hasta la puerta junto al coche azul, dentro verás un fantasma agonizando en el suelo, recoge la llave del fantasma y, a continuación, la espada que tiene clavada. Con ella podrás inmovilizar a los fantasmas una vez los hayas derribado, si bien sólo sirve para uno a la vez y este volverá a levantarse una vez extraída, por lo que sigue siendo mejor opción el salir corriendo a menos que quieras explorar un poco. Usa la llave en la siguiente puerta y baja por las escaleras evitando a los fantasmas hasta llegar a una nueva puerta; entra, recoge la munición y sigue por la puerta de tu derecha. En esta sala verás numerosos palos de golf y otros accesorios deportivos; recoge un nuevo palo de golf y un bate de béisbol que podrás utilizar como arma. Entra por la puerta de la derecha (la otra de momento está cerrada con llave) y baja por las escaleras hasta llegar a una puerta que da acceso a la tienda de animales. Dentro deshazte de algunos perros y recoge la llave de la tienda de deportes. Vuelve a subir para regresar a la sala con los palos de golf donde acabas de recoger el bate y usa la llave en la puerta que estaba cerrada. Baja por las escaleras machacando algunos bichos por el camino y desciende hasta el final. Ve por la derecha usando el pasillo junto a la barandilla, sigue hasta el fondo y entra por la última puerta, un ascensor. Verás una escena donde Richard va en el otro ascensor con el niño Walter Sullivan. Cuando el ascensor se detenga, sal un momento por la puerta principal y recoge la munición que hay fuera. Antes de volver al ascensor puedes utilizar el bate para matar a los perros que hay al otro lado de la verja de aluminio; ellos no podrán alcanzarte, y así evitarás tener que luchar con todos a la vez más adelante. Vuelve al ascensor y usa las escaleras de emergencia que hay en su interior. En esta zona podrás recoger una bebida; continúa caminando y elimina a los tentáculos que te impiden alcanzar la escalera que hay al fondo. Sube y sigue caminando hasta llegar a una zona con más monstruos, acaba con ellos y elimina también al bicho que guarda la puerta con un palo de golf. Una vez muerto, podrás recoger este palo y entrar por la puerta que hay tras él. Toca bajar un buen trecho de escaleras, sigue descendiendo hasta llegar a una puerta que nos abrirá paso hasta el bar. Una vez en él, recoge el hacha oxidada y lee el documento que hay en la barra; si tienes que volver a recargar energía dispones de un nuevo agujero en este mismo bar. Ve hacia la puerta con el teclado para introducir un código, son las cuatro últimas cifras del teléfono del bar, 3750. Atraviesa la puerta y, al pasar, oirás un grito terrible, empieza a correr y sube los numerosos tramos de escaleras que hay por delante, así evitarás tener que enfrentarte a los dos fantasmas que andan pululando por la zona. Una vez arriba, verás que estás ante la puerta 207 de tu edificio de apartamentos. Coge el cartel caos y entra. En esta escena verás cómo Richard esta siendo electrocutado y junto a él, mirando por la ventana, está el niño Walter Sullivan. Richard tiene en la frente el número 19121, y dice a Henry que el niño es el 11121.

En la siguiente escena despertarás en tu cuarto, escuchando por radio los recientes asesinatos, similares a los ocurridos hace diez años. Graba la partida y vuelve hasta el baño; el agujero se hace cada vez más grande, conduciéndonos en esta ocasión hasta el edificio de apartamentos.

Edificio de apartamentos

Henry ve cómo un hombre llama a la puerta del apartamento 303; cuando se va se da cuenta de que este lugar parece su edificio de apartamentos. Entra en el apartamento 301, detrás de dos posters que hay en la pared podrás recoger la llave de la taquilla 106 y la llave del superintendente, también un papel rojo que tendrás que llevar hasta el 302 para meterlo debajo de la puerta. Siempre que encuentres un papel rojo tendrás que llevarlo al apartamento 302 y meterlo por debajo; cuando regreses a tu apartamento, más tarde, tendrás que recogerlos.

Camino del segundo piso verás a un hombre sentado en las escaleras, habla con el y te dará una vieja muñeca. Sigue bajando hasta el primer piso y usa la llave de la taquilla 106, donde podrás leer unas cartas de amor. Ve hasta el apartamento 105 y usa la llave del superintendente, recoge dos papeles rojos y las llaves que abren todos los apartamentos menos el 303; también podrás leer un diario con algo de información.



Dentro de las ubicaciones interiores, tienes que investigar cada uno de los rincones, porque puedes encontrar algo o alguien que cambie, en cualquier momento, el devenir de la historia.

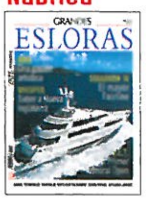


Antes de subir al segundo piso explora el resto de apartamentos: podrás recoger munición en el 101, un papel rojo en el 102 y un botiquín en el 106 donde podrás usar el teléfono. Sube hasta el segundo piso y contesta al teléfono en la 202 para que deje de sonar constantemente, sigue hasta el 203 y recoge un nuevo papel rojo para la 302, que podrás encontrar si examinas la camisa ensangrentada. En el apartamento 205 hay una cinta de audio que podrás escuchar en tu apartamento cuando regreses. Ahora ve al 207 y recoge un nuevo palo de golf y el revolver de Richard. Pon todas las notas rojas en la puerta 302 y regresa para poder recogerlas y leerlas. Al lado de la cama podrás recoger la llave del apartamento 303, donde vive Eileen, así que vuelve una vez más por el agujero del baño y ve hasta el apartamento 303 usando la llave recién encontrada. Verás una escena de vídeo donde aparece Eileen tirada en el suelo ensangrentada, con el número 20121 marcado en su espalda... junto a ella vuelve a estar el misterioso niño. Cuando Henry despierta puede ver la ambulancia alejándose de la zona si te asomas por la ventana del comedor. Observa el agujero hacia la casa de Eileen para escuchar la conversación entre los policías, averiguando cosas interesantes. En la puerta de tu apartamento podrás recoger el talismán y más papeles con información. Ve hacia el almacén donde estaba la secadora y usa el talismán para revelar un enorme agujero; aquí podrás usar cuatro carteles que has ido recogiendo de diversas puertas, activando este nuevo camino que de momento nos llevará hasta el hospital. »



MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Náutica







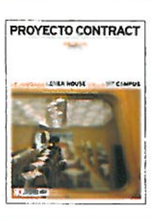




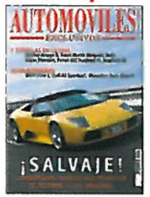
Decoración





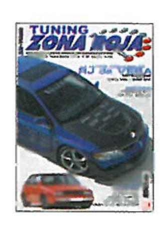


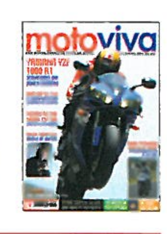
Motor y Tuning







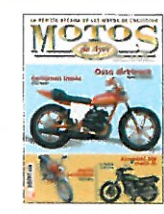




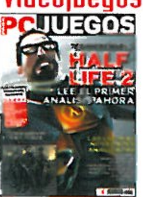








Videojuegos











Creatividad Digital

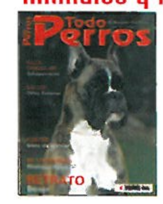




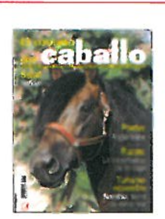




Animales y Plantas











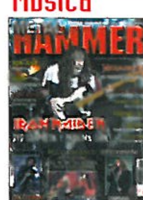
Moda y belleza







Música











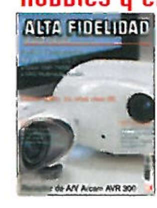
Salud y deporte







Hobbies y entretenimientos

















Ciencia





T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)









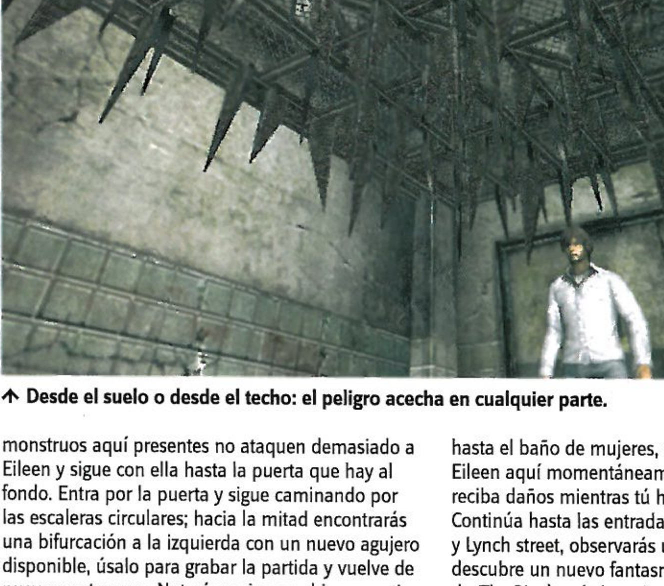


Ultimos lanzamientos

SKI // REVOLUTION

El fruto de la buena comunicación


Sangre hay, y mucha. Suerte que no es la nuestra...

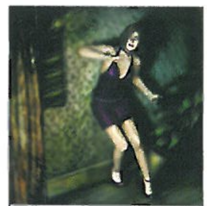
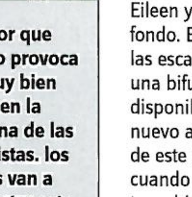

Desde el suelo o desde el techo: el peligro acecha en cualquier parte.

El hospital

Despertaremos en el suelo de este hospital, y nada más hacerlo veremos al hombre del abrigo arrancando el corazón a un maniquí con forma humana. Cuando se da cuenta de nuestra presencia nos mira y Henry sale a toda prisa de la sala.

En este primer piso hay numerosos objetos, revisa la sala de emergencias, la oficina, la recepción, la lavandería, la sala de los médicos y el almacén. En estas salas podrás recoger una bebida nutritiva, un *cutter* que podrás emplear como arma (no es muy recomendable dada su escasa potencia), algunas notas con información y un botiquín. Recuerda que hay un nuevo agujero en esta zona para volver a tu apartamento cuando lo necesites.

Elimina a los molestos bichos voladores y una vez explorado el primer piso ve hacia el fondo, donde podrás recoger el bolso de Eileen frente al ascensor. Entra por la puerta que hay a la izquierda del mismo, sube por las escaleras hasta llegar al segundo piso del hospital. Frente a ti hay un largo pasillo flanqueado a ambos lados por numerosas puertas donde tendrás que evitar los ataques de las sillas de ruedas, recórrelas todas y entra en las habitaciones para recoger numerosos objetos útiles: una bebida nutritiva, un palo de golf, una vela, y un medallón para complementar el uso de las armas contra espíritus. Si tienes demasiados objetos utiliza el agujero de la planta inferior y deja los que no necesites en el baúl. De vuelta al pasillo de las sillas de ruedas, llegarás a una habitación donde recogerás una llave, al tiempo una jaula caerá sobre ti dejándote encerrado, pero podrás usar la llave recién adquirida para salir. Sal de esta habitación y sigue abriendo puertas hasta encontrar la habitación de Eileen, usando la llave que has cogido anteriormente. Tras una secuencia donde Eileen se muestra muy asustada, Eileen decide quedarse con Henry. Equipa a Eileen con el bolso que encontraste en el suelo para que pueda defenderse. Sal de esta habitación y vuelve al principio del pasillo, activa el ascensor pero no lo tomes, baja por las escaleras, comprobarás que donde estaba el ascensor hay una puerta que de momento no puedes abrir, así que dirige tus pasos hasta el agujero que hay en esta planta para volver hasta tu apartamento. Bajo la puerta de la entrada verás un sobre con una nota y una llave, puede que ya estén pasando cosas raras en tu apartamento: el reloj se mueve alocadamente, u otra serie de fenómenos extraños. Si quieres contrarrestarlos usa las velas que has ido encontrando y sitúalas frente a estos fenómenos extraños. Vuelve a usar el agujero para regresar con Eileen al hospital, ve hasta donde estaba el ascensor y usa la llave pequeña para abrir la puerta y descender por las grandes escaleras. Intenta que los monstruos aquí presentes no ataquen demasiado a Eileen y sigue con ella hasta la puerta que hay al fondo. Entra por la puerta y sigue caminando por las escaleras circulares; hacia la mitad encontrarás una bifurcación a la izquierda con un nuevo agujero disponible, úsalo para grabar la partida y vuelve de nuevo a esta zona. Notarás varios cambios a partir de este momento: la energía ya no se recarga cuando vuelves a tu apartamento, así que administra sabiamente las bebidas nutritivas, ampollas o botiquines, y sobre todo no luches en desventaja numérica a menos que sea estrictamente necesario. Los sucesos paranormales comenzarán a multiplicarse en tu apartamento, así que no olvides usar las velas para evitar que se extiendan por todas partes, es una de las cosas que afectará al final del juego. Si no tienes velas procura no acercarte ni permanecer mucho tiempo junto a los fenómenos extraños, ya que tu vida se agotará rápidamente.



El terror que este juego provoca queda muy bien reflejado en la cara de una de las protagonistas. los jugadores van a experimentar esta misma sensación.



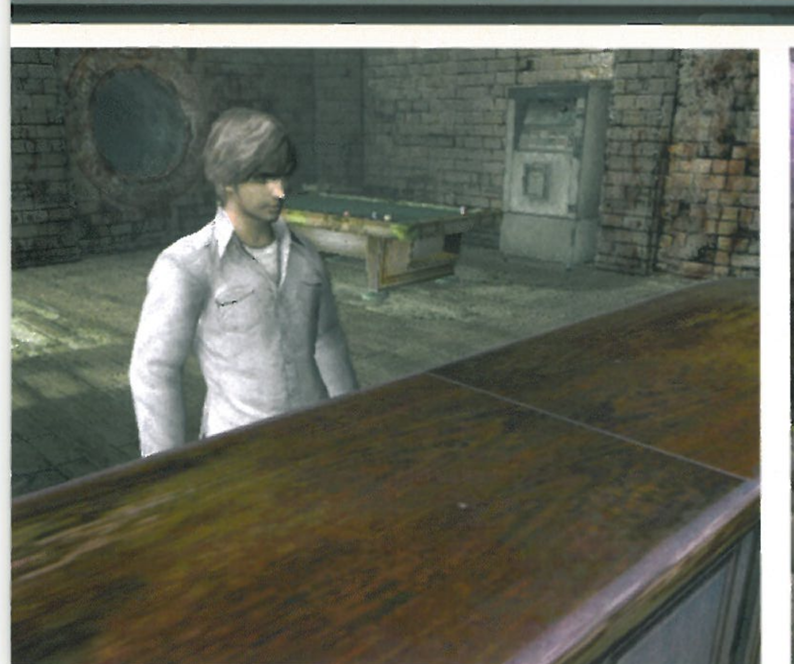
Estación de metro (2)

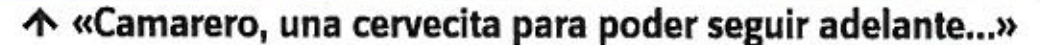
Tras grabar la partida y volver de nuevo a las escaleras circulares rodeadas de niebla, continúa bajando y entra por la puerta del final; en estas salas podrás recoger una vela. Ve hasta el final y entra por la puerta que hay al fondo. Cuidado porque en esta zona hay varios enemigos que pueden hacerte perder mucha energía, intenta matarlos a todos para que no dañen a Eileen. Sigue hasta el baño de mujeres, si quieres puedes dejar a Eileen aquí momentáneamente, así evitarás que reciba daños mientras tú haces algunas cosas. Continúa hasta las entradas de las líneas King Street y Lynch street, observarás una escena donde Henry descubre un nuevo fantasma (te recordará a la niña de *The Ring*), evítalo y sigue recto, podrás encontrar una bebida en un pasillo hacia la derecha. Sigue hasta el fondo donde está el gusano gigante y sube por las escaleras de la izquierda para coger la bala de plata que podrás usar contra los fantasmas. Vuelve al baño de mujeres y entra por el agujero para regresar al apartamento, en la puerta podrás recoger un mensaje debajo de la puerta y un sobre con una llave de juguete. Saca las monedas para entrar en el metro y vuelve hasta la entrada de la línea Lynch Street, donde usarás las monedas. Baja las escaleras y ve hacia la izquierda antes de continuar, donde podrás recoger la fusta para que Eileen la pueda usar como arma, además de una bebida nutritiva. Es hora de continuar bajando hasta el metro. Ve hasta la caja de juguete que está dentro del vagón, usa la llave que venía en el sobre y recoge la moneda sucia. Vuelve a tu apartamento y lava la moneda en el fregadero, para volver con la moneda ya limpia hasta la máquina expendedora que hay junto al metro, con una pintada roja en su frontal. Usa la moneda y podrás coger la llave del escenario del crimen. Ve hasta el otro lado de la estación a través de los vagones y recoge munición en un banco y un botiquín que hay subiendo las escaleras centrales.

Una vez recogido, ve hasta la puerta del fondo y entra con Eileen. Aquí hay un agujero y una escalera de mano que ella no podrá utilizar, así que baja tú solo esta vez. Verás que el camino se divide en dos, de momento ve hacia la izquierda hasta llegar a otra escalera de mano, úsala para subir y recoger una nueva vela, tras lo cual vuelve a bajar y esta vez ve por el camino de la derecha. Continúa bajando hasta atravesar una puerta al fondo de las escaleras, ábrela y sube por las escaleras mecánicas hasta llegar frente al lugar donde viste morir a Cynthia. Coge el pase del metro y usa la lleve del escenario del crimen para abrir la puerta de tu derecha, donde podrás encontrar una manija para el tren de la línea King Street.

Vuelve a por Eileen y juntos continuad hasta la entrada de la línea King Street; puedes dejar las


Diríamos que esta planta no es demasiado común...




«Camarero, una cervecita para poder seguir adelante...»


«No sé porqué me da en la nariz que aquí no sirven bebidas.»

monedas en el baúl, ya que con el pase podrás usar la entrada de ambas líneas a partir de ahora. Baja las escaleras eléctricas intentando no recibir mucho daño de los monstruos que salen de la pared -un par de balazos y dejarán de molestar-. Ya junto a los vagones de metro, entra y continúa hasta el primer vagón, donde usarás la manija para mover ligeramente el metro. Esto desvelará una nueva entrada, baja por ella y recoge la espada de obediencia antes de abrir la puerta. Cuando abras, verás una secuencia donde el hombre del abrigo te apuntará con un arma, de momento evítalo y continúa hasta llegar a la puerta del fondo con Eileen. Al abrir descubrirás que estas de nuevo en las escaleras circulares rodeadas de niebla, baja hasta el agujero que hay a la izquierda y graba la partida en el apartamento antes de seguir bajando hasta la puerta del fondo, puerta que de nuevo nos trasladará hasta el bosque.

El bosque (2)

Aparecerás en el bosque por la zona de las tumbas. En una esquina verás una antorcha, cógela y usa el fuego para prenderla. Si Walter aparece para molestarte dale unos cuantos hachazos y continúa explorando, pero si viene con la sierra mecánica podrás esquivarlo sin muchos problemas. Esta zona ya te aparece totalmente reflejada en el mapa, ya has estado aquí antes y no resulta difícil orientarse. Si dejas a Eileen en la parte del orfanato podrás explorar sin que la dañen, pero ella es la única que puede leer las inscripciones ensangrentadas que hay por la zona, aclarando algunas partes de la historia. Ve hacia la parte central donde estaba el orfanato, ya sólo quedan las cenizas porque nuestro amigo el "sonado" se prendió fuego dentro de las habitaciones. Entre las cenizas veras un maniquí al que le faltan brazos, piernas y también la cabeza. Tu objetivo será encontrar las cinco piezas en cada uno de los pozos repartidos por el mapa. No son difíciles de localizar, partiendo de esta zona central ve por cada una de las puertas que hay en las esquinas, usando la antorcha para iluminar cada uno de los pozos. Junto a la gran roca encontrarás a nuestro amigo "la antorcha humana", no es un miembro de los cuatro fantásticos, sino el desgraciado que creía ver al diablo. Para que deje de molestar resulta muy útil la espada que arrancamos al espíritu, derríbalo y clávasela para explorar







la zona con tranquilidad. Conviene explorar la zona concienzudamente, y no sólo los pozos, ya que podrás encontrar numerosas bebidas, munición, un medallón y velas para tranquilizar las cosas en tu apartamento. En la zona a la que accedes usando la puerta superior izquierda (partiendo del orfanato) encontrarás un arma tan potente como lenta de usar, una especie de pico llamado "Zapapico de la desesperación". Más adelante, y tras un misterioso encuentro con el niño Walter Sullivan, recogerás el medallón dorado. Cuando hayas reunido las cinco piezas (puedes ir poniéndolas una a una si no tienes espacio en tu inventario) úsalas en la silla de ruedas, el maniquí dará paso a unas escaleras bajo la casa que tendrás que utilizar. Una vez abajo, usa el medallón en la puerta y accede a su interior, para regresar de nuevo a las escaleras circulares con el agujero a medio camino del final. Graba la partida y vuelve a las escaleras para descender hasta el final, estarás de nuevo en la prisión.

La prisión (2)

Tras un largo viaje en ascensor, bajaremos hasta la parte superior de la prisión. Sal por la puerta y ve caminando hasta el primer piso, así Eileen recibirá menos daño si la dejas en un cuarto seguro como el del agujero. Durante el trayecto, y cada vez que salgas al exterior, aparte de las criaturas voladoras tendremos al "pesado" de Walter Sullivan persiguiéndonos constantemente; aunque no resulte demasiado difícil de esquivar, conviene tener cuidado, si nos enfila con sus pistolas puede hacernos perder mucha energía. Tu objetivo será subir hasta el tercer piso y lanzarte por el agujero con la cama ensangrentada, al igual que hiciste en la ocasión anterior; sin embargo, antes resulta muy conveniente revisar a fondo las tres plantas para recoger las bebidas nutritivas, munición, velas, etc., muy útiles cuando las cosas se pongan feas. Cuando tengas todo ve hasta el tercer piso y déjate caer hasta la zona inferior a través de los agujeros hasta terminar en la cocina. Ve por la puerta de la izquierda y podrás recoger la camisa ensangrentada, antes de volver con Eileen (si es que no la llevas contigo) sube hasta la última planta donde moviste los pisos para alinear las camas ensangrentadas y recoge la cachiporra para Eileen, un arma mucho más eficaz que las anteriores. Usa el agujero para regresar a tu apartamento y lava la camisa en el agua llena de sangre que hay en la bañera. Dejará al descubierto un texto sobre un fantasma, así que prepara un medallón y una espada para tener éxito en tu próximo enfrentamiento. Si no tienes una espada puedes recoger una en el piso 2F, en una de las celdas junto a una cama; busca bien, pues está en una situación no muy evidente. Equipado con medallón y espada, baja hacia el sótano donde está el generador, tras una secuencia donde vemos quién es el fantasma con quien vamos a luchar, seguiremos descendiendo hasta enfrentarnos con él. Golpéalo hasta que caiga en el suelo y rápidamente usa la espada para que deje de molestarnos, momento en el que podrás recoger la llave de la sala del generador de la prisión acuática. Sigue descendiendo y usa la llave en la única puerta que hay al fondo de las escaleras; dentro verás, a lo lejos, cómo te preparan la bienvenida un grupo de seis enemigos "brazos largos" que parecen tener ganas de abrazarte. Equipa una pistola bien potente y ayuda a Eileen para terminar con ellos cuanto antes. Una vez eliminados sigue hasta la siguiente puerta, entra y verás que de nuevo has llegado hasta las escaleras circulares cubiertas de niebla. Desciende hasta el agujero y úsalo para volver y grabar la partida, de vuelta a las escaleras continúa descendiendo hasta llegar a la puerta del fondo; esta vez nos llevará hasta el complejo de edificios.

Complejo de edificios (2)

De nuevo en el complejo de edificios, una escena de vídeo nos mostrará el fantasma de Richard, quien murió achicharrado en la silla eléctrica. Lee el diario en el suelo, usa el ascensor para bajar y sal por la puerta, aquí encontrarás una vela. Vuelve al ascensor y usa la escalera de servicio, tras acabar con los tentáculos recoge una bola de billar blanca que hay en el suelo al fondo de la sala. Sube por las escaleras que hay al final y sigue caminando hasta que la acción se ve interrumpida por una escena en la que Henry ve cómo Henry adulto habla con el niño sobre el ritual. Continúa hasta el fondo evitando los fantasmas y recoge una pelota de *volley* que verás junto a la puerta; no olvides recoger también el medallón. Entra por esta puerta y busca una vela antes de continuar descendiendo por las escaleras, evitando los golpes con las sillas de ruedas. Una vez abajo, entra por la puerta superior para llegar al bar; sobre la barra »




Acaba con todo bicho viviente que se mueva.

» tienes información para obtener la nueva clave de la puerta, pero ahorrarás tiempo si usas el número "4890". Regresa al ascensor donde se quedó Eileen y acciónalo para llegar al piso de arriba; cuando salgas del ascensor sigue el pasillo y acaba con los perros. Sube por las escaleras y entra por la puerta, de nuevo estaremos en la sala con accesorios deportivos y una cesta donde dejaremos la pelota de *volley*. Recoge las velas de cumpleaños que hay en la barra y entra por la puerta junto a la estantería, baja por las escaleras y llegarás hasta la tienda de animales, donde verás una jaula vacía en el mostrador. Busca las balas y la bebida nutritiva y vuelve al cuarto de los deportes donde recogiste las velas. Entra por la puerta de la izquierda, recoge la bebida y continúa atravesando un par de puertas. Sube por las escaleras y llegarás a una habitación donde verás una tarta de cumpleaños (usa las velas) además de un gato disecado. Hazte con el gato y si quieres recoger más bebidas o velas antes de volver a la zona de accesorios deportivos, sigue por el pasillo hasta la puerta del fondo, tras la cual te atacarán varios enemigos, pero podrás recoger velas, bebidas nutritivas y un nuevo palo de golf. Con el gato y con Eileen, vuelve a la tienda de mascotas y mete el gato en la jaula que hay sobre el mostrador. Todo este trayecto y el tiempo que estemos en la tienda será bastante molesto, ya que dos fantasmas no dejarán de darnos la "brasa" en todo momento. Sal por la puerta que hay en la esquina y al salir lee el periódico que hay tirado en el suelo, donde comentan la serie de asesinatos y destrozos que hubo en esa tienda de animales. Sigue bajando por las escaleras y desciende hasta llegar al cuarto del reloj, entra por esa puerta y acaba con los enemigos que salen por la zona; puedes recoger sus palos de golf para usarlos como arma, pero si llevas una pala o el hacha limítate a recoger la bebida que hay en la esquina. Sigue hasta la puerta del otro extremo y entra. Desciende por las escaleras y abre una nueva puerta. De regreso al bar, mata a los enemigos que han entrado y entra por la puerta donde previamente introdujiste el nuevo código. Tras bajar una nueva serie de escaleras (varios de los bichos voladores nos molestarán durante el trayecto) entraremos por la puerta y contemplaremos una escena donde se nos muestra cómo son nuestros próximos enemigos. De las paredes descenderán una serie de monstruos, tendrás que golpearlos hasta dar con el enemigo correcto. Sabrás que es el correcto cuando al golpearlo hagas daño también a todos los demás. Cuando lo derrotes abrirás la puerta de enfrente, entra y baja una vez más por las escaleras envueltas en niebla. Tendrás el punto intermedio para grabar, luego continúa descendiendo y lee el diario de Frank para volver al edificio de apartamentos.

Edificio de apartamentos (2)

Notarás algunos cambios en el apartamento 302. Recoge los libros de la mesa y lee la información que hay en las notas. Henry se da cuenta de que está en el apartamento del anterior inquilino, Joseph. En una escena verás cómo su sombra sale del techo y les habla a Eileen y Henry sobre el niño, además de decirles que son las únicas víctimas que quedan para completar el ritual.


Algunas escenas son realmente espectaculares y nos llegan a producir verdadero pánico.

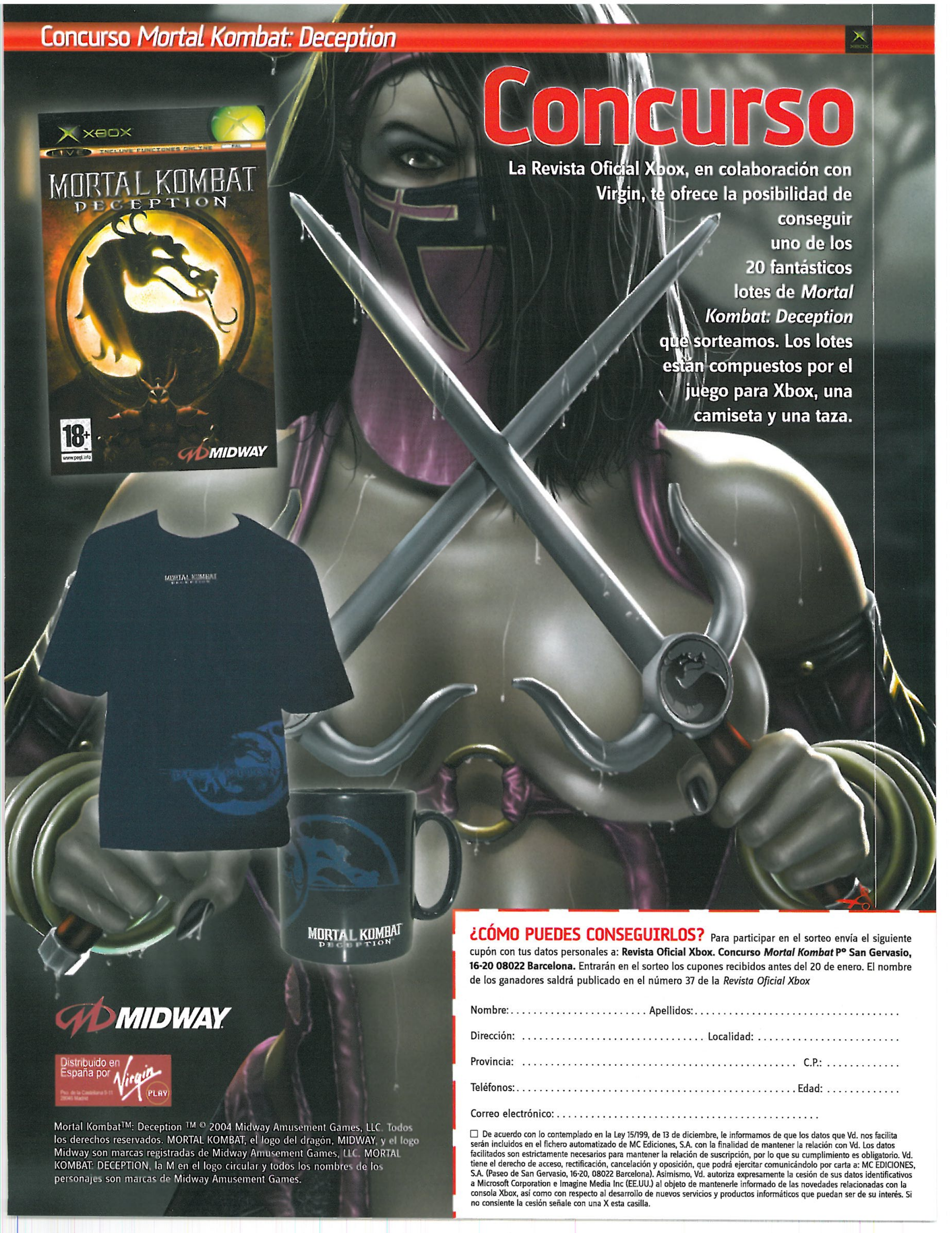
Cuando termine la escena ve hacia el dormitorio, coge el pico que hay junto a la puerta y accede al agujero de la pared para llegar al verdadero apartamento de Henry. Usa el pico en el mismo lugar donde lo recogiste, junto a la puerta de la alcoba. Entra por el agujero que acabas de crear; a pesar del hediondo olor avanza y verás a Walter Sullivan crucificado. Busca en su abrigo y encontrarás las llaves de la puerta de entrada. Henry puede salir por fin de su apartamento, pero al hacerlo te darás cuenta de que las cosas siguen igual que en el mundo de pesadilla, con todo el edificio repleto de los mismos horrores. En este momento tienes que revisar las distintas habitaciones de cada planta, pero ten en cuenta que no todas las plantas se comunican por las escaleras: hay apartamentos que tienen un hueco en la pared y otros en el suelo para bajar a la otra planta, como es el caso de la 301, que baja hasta la 302. Dirige tus pasos hacia la 303 para recoger un poco de munición y sigue hasta la 304 para coger la bebida. Ahora ve al apartamento 301, donde podrás recoger el medallón para bajar a continuación hasta el apartamento 201. Coge la bebida y ve hasta el 202 para coger la espada. En la 203 encontrarás un insecticida, pero tampoco es muy necesario, así que si tienes cargado el inventario guarda los huecos para munición, objetos o medicinas. Antes de bajar hasta el primer piso recoge las bebidas nutritivas y la vela que podrás encontrar en el resto de habitaciones de la segunda planta. Ya en el primer piso comprobarás que no puedes entrar en el apartamento 105, que pertenece al superintendente. Para lograr quitar esas cadenas tienes que buscar a cinco personas ahorcadas, algo bastante fácil de realizar pues todas están en la primera planta. Encontrarás a un ahorcado en el apartamento 101, en el 102, en el 103 y tanto dentro como en la puerta del 104. No olvides registrar estos apartamentos, ya que además de los ahorcados encontrarás varias bebidas nutritivas y municiones. Tras encontrar a todos los ahorcados abre la puerta del apartamento 105 y ve con Eileen para recoger el cordón umbilical de la estantería. Henry comienza a sentirse mal y Eileen dice que tienen que regresar al apartamento 302. Regresa esquivando a los monstruos que han reaparecido y graba la partida, ya que sólo queda nuestro enfrentamiento final para terminar el juego.

Walter Sullivan

En este escenario circular verás como Eileen se dirige a su propia muerte lentamente, por lo que será necesario acabar rápidamente con Walter si no queremos obtener uno de los tres finales "malos" y conseguir el mejor final posible para esta pesadilla. Asegúrate de tener espacio libre en el inventario y de llevar el cordón umbilical antes de acceder al agujero que hiciste en la pared. Examina el suelo bajo el cuerpo crucificado de Walter y entra sin titubeos, el combate te espera. Para dañar a Walter, primero tienes que usar el cordón umbilical con el monstruo gigante que está en medio del escenario. Una vez hecho esto, recoge los tridentes de cada una de las ocho estatuas que hay a la izquierda y a la derecha del monstruo para ir clavándoselas una a una. Walter nos estará disparando y atacando constantemente, así que esquívalo lo mejor que puedas y cúrate cuando sea necesario, ya llegará el momento de vengarse. Cuando le hayas clavado los ocho tridentes ya podrás dañar al Walter humano. Es bastante resistente, así que lo mejor es emplear la pistola más potente y si se te acaban las balas, el hacha, la pala etc. Sigue esquivando y atacando a Walter hasta que por fin muerda el polvo ante tus narices. Acabas de terminar *Silent Hill 4 :The Room*, así que prepárate para contemplar uno de los cuatro finales distintos disponibles, los cuales dependerán de la cantidad de maldición en tu apartamento, del daño que reciba Eileen durante el juego, y de su muerte o supervivencia en la secuencia final.


Aunque no se le vea la cara, podéis estar seguros de que a esta chica le ha ocurrido algo malo, muy malo.





Concurso Mortal Kombat: Deception
XBOX
Concurso
La Revista Oficial Xbox, en colaboración con Virgin, te ofrece la posibilidad de conseguir uno de los 20 fantásticos lotes de *Mortal Kombat: Deception* que sorteamos. Los lotes están compuestos por el juego para Xbox, una camiseta y una taza.
XBOX
MORTAL KOMBAT
DECEPTION
18+
www.pegi.info
MIDWAY
MORTAL KOMBAT
DECEPTION
MIDWAY
Distribuido en España por
Virgin
PLAY
Mortal Kombat™: Deception ™ © 2004 Midway Amusement Games, LLC. Todos los derechos reservados. MORTAL KOMBAT, el logo del dragón, MIDWAY, y el logo Midway son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. MORTAL KOMBAT: DECEPTION, la M en el logo circular y todos los nombres de los personajes son marcas de Midway Amusement Games.
¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox. Concurso *Mortal Kombat* Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de enero. El nombre de los ganadores saldrá publicado en el número 37 de la *Revista Oficial Xbox*
Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: .... Localidad: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfonos: .... Edad: ....
Correo electrónico: ....
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

En el DVD

EL DISCO de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el pad direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los videos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el zoom. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.



FIFA Football 2005

Análisis: ROX 33 | Puntuación: 9,4 | Jugadores: 1-2

La franquicia más aclamada en Europa de EA Sports regresa un año más con un nuevo sistema de animaciones, control del balón al primer toque, y ahora también con opciones de juego para *Live*. De esta forma, *FIFA Football 2005* no sólo te permite un control fiel y preciso de los jugadores, de forma que cada botón presionado se traduzca inmediatamente en una acción dentro del campo de juego, sino que también se refleja la rapidez de reacción y visión de juego de las grandes estrellas del balón mediante una nueva posibilidad de control que te permite atrapar el balón en el aire y dirigirlo allí donde más peligro pueda crear. En cuanto a las opciones *on line*, no sólo te permitirán participar en torneos internacionales, sino que también te proporcionarán nuevas estrategias de juego, trucos y ayudas, noticias de última hora, y un sistema de control de tus estadísticas de juego para que le acabes de sacar todo el partido a tu juego de fútbol favorito.



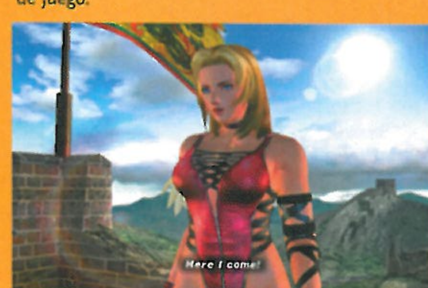


- MOVER
- MOVIMIENTOS ESPECIALES
- NAVEGAR MENÚS
- A: PASE
- B: CHUTE
- X: PASE ALTO
- Y: PASE AL HUECO
- L: MOVIMIENTOS ESPECIALES
- R: SPRINT
- SIN USO
- AMAGO

Dead or Alive Ultimate

Análisis: Pronto | Puntuación: proximamente | Jugadores: No disponible

Para todos los *fans* de Kasumi, Helena, Tina y compañía, regresa *Dead or Alive* con nuevas historias, nuevos personajes y nuevos escenarios interactivos de lo más espectaculares y coloristas. De esta forma, Tecmo y su aclamado Team Ninja consiguen de nuevo un título de lucha de estilo inimitable, tal y como nos tienen acostumbrados, pero con una novedad importante: por primera vez es posible competir *on line* gracias a nuestro querido sistema de juego *Xbox Live*. Pero las sorpresas no acaban aquí: las nuevas características de *Dead or Alive Ultimate* incluyen detalles hasta ahora desconocidos acerca del pasado de los protagonistas a través de bellísimas películas pre-renderizadas; el nuevo vestuario para las increíbles féminas te dejará también con la boca abierta; cantidad de secretos y características especiales para desbloquear; incluye el juego original de 1997 elaborado para la legendaria Saturn de Sega, en versión Xbox, por supuesto; y por último, *DOAU*, rediseñado, mejorado, y con extensas y espectaculares novedades en su sistema de juego.



- MOVER
- CÁMARA
- MOVER
- A: LANZAMIENTO
- B: PATADA
- X: GUARDIA
- Y: PUÑETAZO
- L: COMBO RÁPIDO
- R: COMBO RÁPIDO
- LIBERAR, PUÑETAZO Y COMBO
- PUÑETAZO Y COMBO

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow



Análisis: ROX 32 | Puntuación: 8,5 | Jugadores: 2-16 Xbox Live, System Link

Y más buenas noticias para los usuarios del servicio *Live*: *Black Arrow* es uno de los primeros juegos en ofrecer nuevas prestaciones *on line* como competiciones y torneos creados por los propios usuarios, envío de mensajes usando MSN Messenger, creación, diferenciación visual y estadísticas de clanes, y un sistema de almacenamiento que permite almacenar listas de amigos y archivos gráficos, como por ejemplo emblemas. Y aunque la demo que incluimos este mes no incluye acceso a Internet, sí te permitirá comprobar el resto de las mejoras y novedades del juego, como una campaña completa para un solo jugador con nuevos y muy variados objetivos, una inteligencia artificial mejorada que permite a los terroristas pedir ayuda o utilizar a los rehenes como escudos humanos, modos de juego para uno y varios jugadores (incluyendo el reto contra el reloj, la toma de lugares estratégicos, y el siempre popular "captura de bandera")... En definitiva, que si disfrutaste de los anteriores títulos de la serie, prepárate, porque todavía te queda mucho por ver.





- MOVER
- APUNTAR Y ZOOM
- ABRIR PUERTAS
- A: ACCIÓN
- B: VISIÓN TÉRMICA
- X: RECARGA
- Y: VISIÓN NOCTURNA
- L: ALTERNAR ARMA
- R: DIPARO
- ZULÚ
- REAGRUPARSE



Rocky Legends

Análisis: ROX 34 | Puntuación: 8,0
Jugadores: 1-2

¿Quién a estas alturas de la película -y nunca mejor dicho- no sabe quién es y qué ha representado para toda una generación un boxeador llamado Rocky Balboa? ¿Y cuántas veces más de uno no habrá deseado revivir en carne propia aquellos antológicos combates que pudimos vivir en su momento a través de la gran pantalla? Pues este juego te da la oportunidad de encarnar no sólo a Rocky, sino a cualquiera de sus contendientes del celuloide, invitándote a enfundarte los guantes de boxeo y a subirte al cuadrilátero en busca de la fama, la fortuna, y sobretodo, en busca del honor. Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago y más de 40 oponentes



en total, además de 20 localizaciones diferentes, dan entidad a una secuela pugilística que, en la demo de este mes, te ofrece la posibilidad de jugar como Rocky o Clubber Lang en dos escenarios diferentes y modo de exhibición. Y créenos que no te será fácil levantarte.



Películas en el DVD

TRAILERS DE JUEGOS PARA XBOX



- Need for Speed Underground 2
- Oddworld: Stranger
- Tron 2.0: Killer App
- Close Combat: First to Fight
- Crash 'n' Burn
- Metal Slug 3
- Crash Bandicoot: Twinsanity
- Outlaw Golf 2

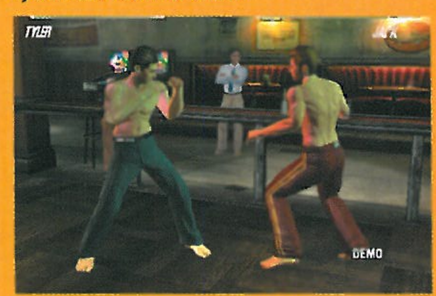
El Club de la Lucha

Análisis: ROX 35 | Puntuación: 6,4
Jugadores: 1-2; 2 interconex; 2 Live

El Club de la Lucha es una película de 1999 que probablemente hayas visto y disfrutado. Ahora tienes la oportunidad de deleitarte también del hecho de pertenecer a ese selecto grupo en el que el máximo castigo físico sólo es el comienzo de la sublevación contra el sistema. Seis modos de juego principales te enseñarán el camino del dolor, empezando por el modo Arcade -típica competición en la que el contendiente que queda en pie al final del combate es el que pasa a la siguiente ronda-, el modo Versus -dos jugadores embarcados en un mano a mano-, Historia -un modo en el que seleccionaremos entre tres estilos de lucha y lo usaremos en una trama similar a la de la película-,



Supervivencia -elimina a tus contendientes uno a uno en un combate a cara o cruz con energía limitada-, Entrenamiento -aquí podrás estudiar la lista de movimientos de cada personaje ajustando la IA de nuestros oponentes-, y Red -que soporta tanto *System Link* como *Xbox Live*-.



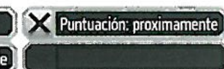
Querida Revista Oficial Xbox...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Comentarios

The Dukes of Hazzard:
Return of the General Lee



En este juego asumimos las identidades de los hermanos Bo y Luke Duke, los llamados Dukes del condado de Hazzard, que en esta aventura deberán participar en diferentes carreras para ganar el dinero suficiente que les permita salvar el orfanato local de las garras del avieso Boss Hogg. Como atractivo principal se presenta la posibilidad de conducir autos clásicos como el Dodge Charger del 69, el Black Charger, el coche patrulla del sheriff Rosco, y tantos otros vehículos de los que aparecen en la serie. Otras características que gustarán tanto a los seguidores de la serie televisiva como de las carreras en general son la conducción libre por toda la zona de Hazzard, modo de competición para dos jugadores, un premiado motor físico y de IA, y voces, comentarios y vídeos protagonizados por los actores originales de la serie. Además, la historia de fondo del juego rivaliza con la de cualquier episodio de *The Dukes of Hazzard*, ya que ha sido escrita por dos auténticos guionistas de televisión.



DIRECCIÓN
ACELERAR
DIRECCIÓN
FRENO DE MANO
TURBO
VISIÓN TRASERA
CAMBIAR VISTA
FRENAR
ACELERAR
CLÁXON
YEE-HAW

El Gran Reto

El Gran Reto de este mes gira en torno a la demo de *Dead or Alive Ultimate*, el esperado regreso del aclamado *beat'-em-up* de Tecmo. El reto que os proponemos es bien sencillo: completar el modo Time Attack (en Single Battle) en el mejor tiempo posible. Puedes elegir para ello el luchador/a que más te guste.

Si consigues un buen registro, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido, o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu puntuación, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que sólo es válido el envío de un tiempo.

Los 5 mejores tiempos recibidos obtendrán como premio un Communicator de *Halo 2*, que Microsoft nos ha cedido. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 4 de febrero (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 37 de la Revista Oficial Xbox, correspondiente al mes de marzo de 2005.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:

Concurso Reto *DoA Ultimate*
Revista Oficial Xbox
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es



Los cinco mejores tiempos recibidos conseguirán este Communicator de *Halo*.

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *DoA Ultimate*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 4 de febrero. Los ganadores saldrán publicados en el número 37 de la *Revista Oficial Xbox* (marzo)

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

....

....

Localidad: ....

Provincia: ....

....

C.P.: ....

Tiempo: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GANADORES RETO *Colin McRae 05*



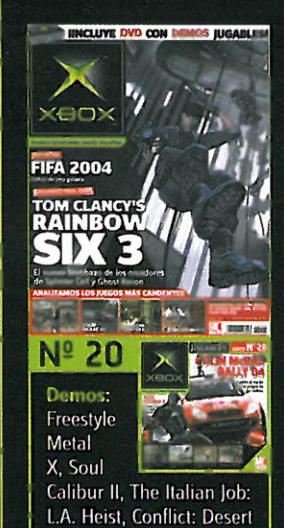
Nicolás Reganaz Arias (Murcia)	2:47:04
Mikel Batiz Urrutia (Vizcaya)	2:59:70
Miguel Manuel Gómez González (León)	2:59:88
David Burgos Pérez (Barcelona)	3:03:04
Jesús Mari Marín Benito (Navarra)	3:06:63

GANADORES CONCURSO *Second Sight*

María Sánchez Olmedo (Galicia)
Teodoro Martínez Ruiz (Murcia)
Alexander Valero Peñafiel (Bilbao)
Antonio Dos Santos (La Coruña)
Rubén García Domingo (Burgos)
Juan Manuel Martín González (Huelva)
Agustín Villar Carrera (Madrid)
Antonio Jesús Martínez Guerrero (Córdoba)
Oriol Anglada Huguet (Barcelona)
Iván Boutazakht Peña (Málaga)

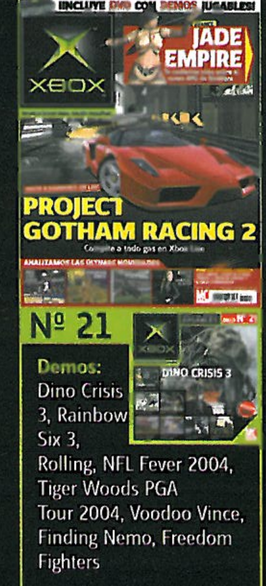


Números Atrasados



Nº 20

Demos: Freestyle Metal X, Soul Calibur II, The Italian Job: L.A. Heist, Conflict: Desert Storm II, Colin McRae 04, Outlaw Volleyball



Nº 21

Demos: Dino Crisis 3, Rainbow Six 3, Rolling, NFL Fever 2004, Tiger Woods PGA Tour 2004, Voodoo Vince, Finding Nemo, Freedom Fighters



Nº 22

Demos: PGR2, Magic: The Gathering Battlegrounds, Metal Arms: Glitch in the System, Disney's Extreme Skate Adventure, SSX 3, Midtown Mandes 3, Freake Flyers, Kao the Kangaroo 2, NHL 2K4



Nº 23

Demos: Grabbed by the Ghoulies, Wrath Unleashed, Armed & Dangerous, Freaky Flyers, NHL Hitz: Pro, Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds, Wallace & Gromit in Project Zoo



Nº 24

Demos: Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, Arx Fatalis, Ford Racing 2, Kao the Kangaroo 2, NBA Inside Drive 2004, Worms 3D



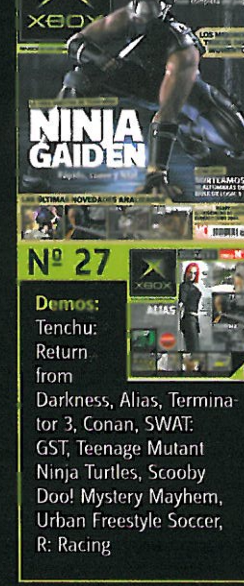
Nº 25

Demos: Deus Ex: The Invisible War, Prince of Persia: The Sands of Time, Dungeons & Dragons Heroes, Links 2004, NHL Rivals 2004, Rogue Ops, Wallace & Gromit in Project Zoo



Nº 26

Demos: Armed & Dangerous, Carve, Top Spin, Broken Sword: The Sleeping Dragon, Sonic Heroes, Wrath Unleashed



Nº 27

Demos: Tenchu: Return from Darkness, Alias, Terminator 3, Conan, SWAT: GST, Teenage Mutant Ninja Turtles, Scooby Doo! Mystery Mayhem, Urban Freestyle Soccer, R: Racing



Nº 28

Demos: TOCA Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator, Tom Clancy's Rainbow Six 3, Drake



MC
MC EDICIONES

30% de descuento

Cupón de Pedido

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos...

Dirección...

C. P. .... Población ....

Provincia..

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es



FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

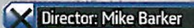
Nº ________________ Caducidad: ___ / ___

Nombre del titular: ________________ Firma: ________

☐ nº 20 ☐ nº 21 ☐ nº 22 ☐ nº 23 ☐ nº 24

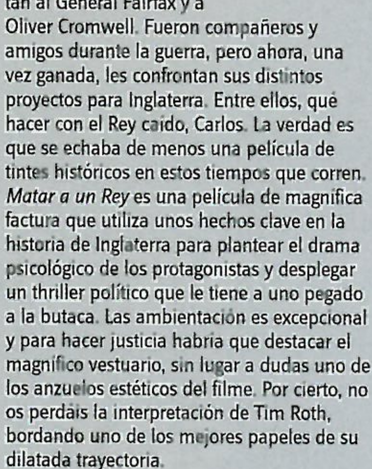
☐ nº 25 ☐ nº 26 ☐ nº 27 ☐ nº 28

Matar a un rey



Director: Mike Barker
Intérpretes: Tim Roth, Dougray Scott, James Bolam
Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
Género: Drama histórico
Distribuidor: Lauren

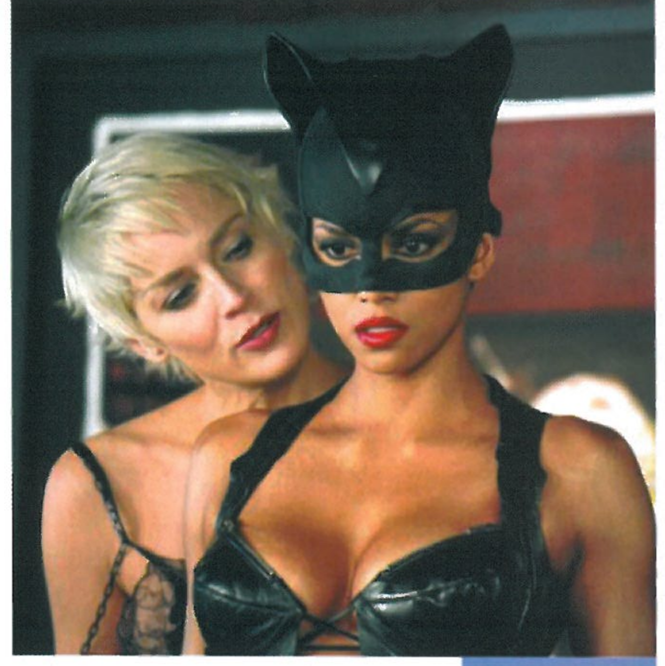
Inglaterra, siglo XVII... en la posguerra de la Guerra Civil Inglesa, las diferencias políticas separan y enfrentan al General Fairfax y a Oliver Cromwell. Fueron compañeros y amigos durante la guerra, pero ahora, una vez ganada, les confrontan sus distintos proyectos para Inglaterra. Entre ellos, qué hacer con el Rey caído, Carlos. La verdad es que se echaba de menos una película de tintes históricos en estos tiempos que corren. *Matar a un Rey* es una película de magnífica factura que utiliza unos hechos clave en la historia de Inglaterra para plantear el drama psicológico de los protagonistas y desplegar un thriller político que le tiene a uno pegado a la butaca. Las ambientación es excepcional y para hacer justicia habría que destacar el magnífico vestuario, sin lugar a dudas uno de los anzuelos estéticos del filme. Por cierto, no os perdáis la interpretación de Tim Roth, bordando uno de los mejores papeles de su dilatada trayectoria.



Capturing the Friedmans

Director: Andrew Jarecki
Intérpretes: Arnold Friedman, Elaine Friedman, David Friedman
Audio: Inglés en Estéreo (subtítulos en español)
Género: Documental
Distribuidor: Cameo

La familia Friedman vio cómo su vida feliz y acomodada se hundía en la tragedia cuando en 1987 el padre y el hijo menor fueron encarcelados acusados de pederastia. Aunque los medios de comunicación americanos se volcaron en el caso, nada como los videos caseros de los propios Friedman capturan la realidad del auténtico drama: la doble moral de la sociedad y el cuestionable sistema legal existente. Excepcional y perturbador documental de uno de los casos más impactantes que se produjeron en la sociedad estadounidense de los años 80. Andrew Jarecki consigue elaborar un trabajo minucioso y documentado que más allá del escándalo nos muestra los entresijos de una familia desintegrada y el funcionamiento de la máquina televisiva norteamericana. El viaje es interesantísimo y nos descubre importantes aspectos del caso que quedaron diluidos con el paso del tiempo.





Catwoman

Director: Pitof
Intérpretes: Halle Berry, Sharon Stone, Benjamin Bratt
Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
Género: Acción
Distribuidor: Warner

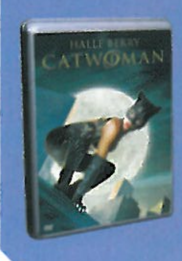
EXTRAS

Las múltiples caras de Catwoman

Making off

Escenas adicionales

Y algunos extras más...



Patience Philips es una mujer que trabaja como diseñadora gráfica para la gigantesca compañía de cosméticos Hedare Beauty, dirigida por el despótico George Hedare y su esposa, la supermodelo Laurel. Cuando Patience se entera por casualidad de un siniestro secreto sobre un revolucionario producto antienvejecimiento de la compañía, se encuentra atrapada en medio de una peligrosa conspiración. Pero en su momento más aciago, Patience se salva y renace con la fuerza, velocidad, agilidad y los agudísimos sentidos de un gato. Era cuestión de tiempo que tras el éxito de las películas de Batman surgiera un filme consagrado a la figura más interesante del universo del hombre murciélago: la morbosa y siniestra Catwoman. En este trabajo del francés Pitof -responsable de la entretenida *Vidocq*- lo que prima es sin duda la ambientación, en la línea tenebrosa y exagerada del cómic. Tampoco podemos pasar por alto el papel de una Halle Berry en estado de gracias: la actriz afroamericana hace suyo el papel y convierte en inconcebible una segunda parte sin ella como absoluta protagonista. ¡Miau! He visto una linda gatita...



Los Soprano (4ª temporada)

Director: Varios
Intérpretes: James Gandolfini, Lorraine Bracco, Steve Van Zandt
Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
Género: Serie de televisión
Distribuidor: Warner



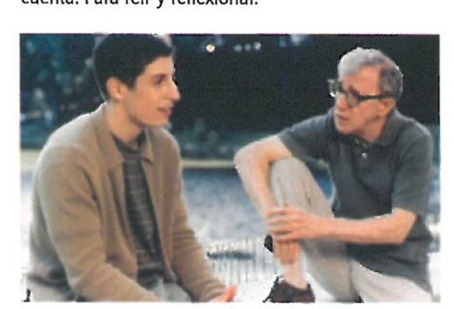
Tony Soprano es uno de los líderes mafiosos de la zona de Nueva Jersey. Su control resulta implacable y sabe cómo moverse al margen de la ley sin que el FBI consiga echarle el guante encima. ¿Cómo es la vida de un capo? ¿Cómo consigue compaginar su "trabajo" con sus obligaciones conyugales y familiares? Llega por fin la cuarta temporada de la que muchos han calificado como la mejor serie de televisión de todos los tiempos. Si las tres primeras temporadas eran soberbias, en esta cuarta podremos ver a Tony Soprano contra las cuerdas y profundizar todavía más en sus fobias y problemas psicológicos. Estamos posiblemente ante el mejor *pack* de esta serie producida por la cadena HBO, uno de los acontecimientos más importantes en estas navidades faltas de buenos títulos en DVD. Si te gustan las películas de mafiosos, *Los Soprano* te volverá loco. Si te gusta la televisión de calidad, necesitas hacerte con este producto sin falta.

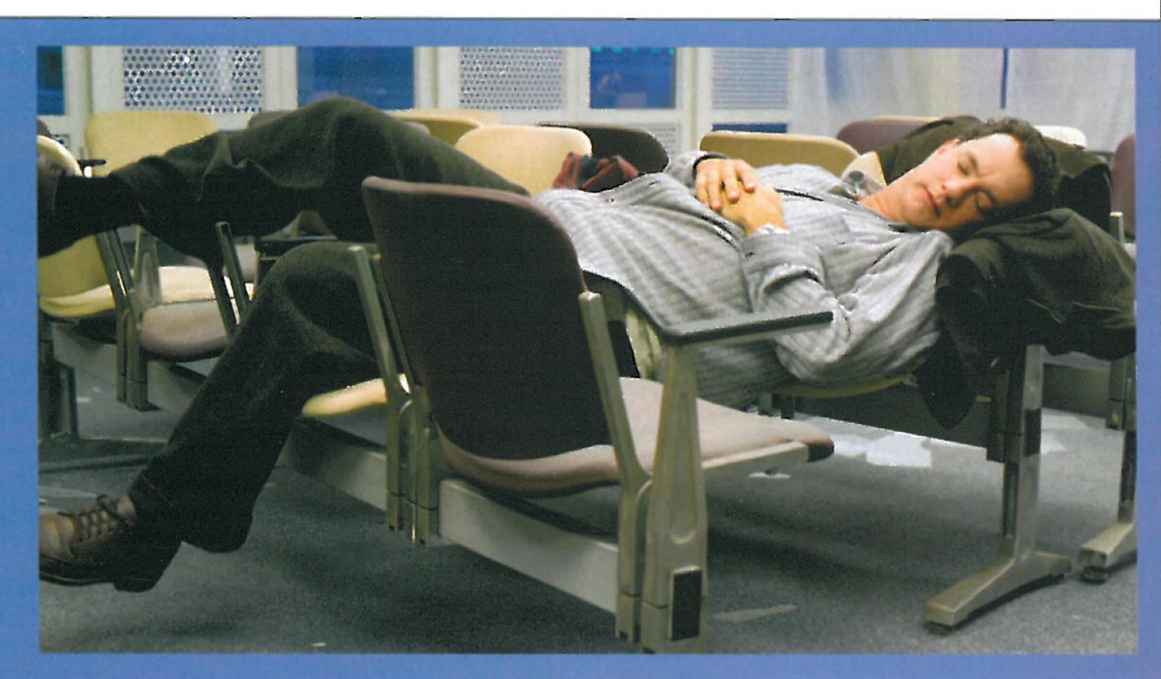
Todo lo demás

Director: Woody Allen
Intérpretes: Jason Biggs, Christina Ricci, Woody Allen
Audio: Castellano, catalán e inglés en Mono
Género: Comedia
Distribuidor: Lauren

Jerry Falk es un aspirante a escritor de Nueva York, que se enamora a primera vista de una joven rebelde llamada Amanda. A pesar de todo lo que Jerry ha oído sobre la vida, pronto descubre que ésta, junto a la impredecible Amanda, no tiene nada que ver con cualquier de sus experiencias anteriores. Hay que rendirle tributo al gran Woody Allen. El director neoyorquino ha llegado a la madurez con la fuerza de un terremoto, sacándose de la manga una película por año. Y lo ha hecho sin bajar un ápice el nivel de calidad de sus guiones, sin duda alguna la columna vertebral de toda su filmografía. En *Todo lo demás*, Allen vuelve a abordar los temas que caracterizan su cine para darle una vuelta de tuerca más a las relaciones hombre-mujer y todas las inseguridades propias de un amor que parece imposible. Como ya es habitual, el espectador devorará la película casi sin darse cuenta. Para reír y reflexionar.







La Terminal

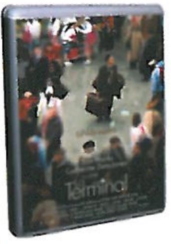
Director: Steven Spielberg
Intérpretes: Tom Hanks, Catherine Zeta-Jones
Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1 y Surround
Género: Comedia
Distribuidor: Dreamworks



La historia de Viktor Navorski es peculiar e insólita. Procedente de un país de Europa del Este, se dirige en avión a Nueva York para visitar la ciudad. Cuando llega al aeropuerto John F. Kennedy, le comunican que su país ha sufrido un violento golpe de Estado. Por tanto, ahora Viktor tiene un pasaporte sin validez; no puede entrar en Estados Unidos ni tampoco volver a su país, y debe permanecer en el aeropuerto. Y éste se convierte con el paso de las semanas y los meses en un inesperado hogar. Steven Spielberg ha alcanzado un punto de madurez óptimo. Sabe cómo forjar grandes películas sin descontentar al gran público. Después de *Atrápame Si Puedes*, el director de *E.T.* vuelve a la carga con otra comedia en la que introduce los clásicos elementos de sus cine: ternura, humor blanco, romance y algunas pinceladas de drama. Y todo edificado alrededor de Tom Hanks, un actor que a medida que engrosa su filmografía, incrementa también su variedad de registros. Aunque el argumento parezca increíble, este filme está inspirado en un caso real que aconteció en el aeropuerto Charles de Gaulle.

EXTRAS

- Making off
- Entrevistas
- Cómo se construyó la terminal
- Y muchos extras más...





Lo que el viento se llevó (Edición Especial 4 discos)

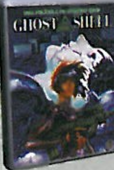
Director: Victor Flemming
Intérpretes: Clark Gable, Vivien Leigh, Leslie Howard
Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1 e inglés en Mono
Género: Drama
Distribuidor: Warner



Escarlata, hija de Fitzgerald O'Hara, un rico plantador de algodón, une a su belleza una caprichosa personalidad. Enamorada de Ashley, su vecino, verá como este escoge como esposa a la dulce Melania. La guerra cambiará su vida, enviudará de un joven con el que se casó sin estar enamorada, y Red Butler, un apuesto aventurero entrará en su vida. Por fin la tenemos entre nosotros. La mejor película de todos los tiempos llega en DVD con la imagen y el color completamente restaurados y el sonido infinitamente mejorado. Por supuesto, el apartado de extras es de lo más nutrido y completa una edición que todos deberíamos guardar entre algodones. Mención especial para un documental de dos horas sobre el rodaje del filme narrado por Christopher Plumes. Una joya de valor incalculable.

Ghost in the shell (Edición Especial Coleccionista)

Director: Mamoru Oshii
Audio: Castellano y portugués en Dolby Digital 5.1, DTS y 2.0
Género: Animación
Distribuidor: Selecta Vision



En el año 2029 la sociedad está computerizada hasta límites insospechados. Uno de los mayores avances consiste en unos implantes cerebrales que convierten a los seres humanos en auténticas computadoras andantes. Así, se produce una fusión entre la conciencia y los programas insertados que da paso a lo que se conoce como "espíritu". *Ghost in the shell* es para muchos la mejor película a de dibujos japoneses que se ha hecho nunca. Con una calidad de animación fuera de lo común y un argumento repleto de violencia y mensajes apocalípticos, este filme es un viaje trepidante por la cara más oscura de la relación entre hombres y máquinas. Esta edición , además, viene acompañada de un segundo disco con los dos primeros capítulos de la serie homónima de televisión. Tampoco falta una abundante sección de extras. Un título absolutamente imprescindible para todos los seguidores de la animación.



En el DVD

Demos Jugables Exclusivas de Xbox





BURNOUT 3: TAKEDOWN
Conduce en plan kamikaze mientras te hinchas a realizar takedowns contra tus adversarios.

CONKER: LIVE & RELOADED
Acción desenfrenada, humor y violencia gratuita de la mano de Rare.

TIGER WOODS PGA TOUR 2005
Vuelve a poner los pies en el green con la leyenda viva del golf.

OTOGI 2: IMMORTAL WARRIORS
Sega recupera el aclamado arcade del que pudimos disfrutar ya en nuestra consola.

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN
El infatigable Príncipe se embarca en un peligroso viaje hacia una isla maldita.

LOS INCREÍBLES
Una familia de héroes retirados se ve forzada a volver a la acción para salvar el mundo.

¡VÍDEOS EN EL DVD!

- Project: Snowblind
- Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
- Tom Clancy's Ghost Recon 2
- Area 51
- GoldenEye: Rogue Agent
- King of Fighters 2000/2001
- Prince of Persia 2


↑ Tom Clancy's Ghost Recon 2.


↑ Prince of Persia 2.

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS


↑ Call of Duty: Finest Hour.


↑ Tron 2.0

- Call of Duty: Finest Hour
- King Arthur
- Scrapland
- Lemony Snicket
- Tron 2.0
- Crash'n'Burn

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

Microsoft XBOX

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO · COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 - Bajo - 15010 A CORUÑA
881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ÁLAVA
c/Plaza San Antón, 2 - 01001 VITORIA -GASTEIZ
945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN
967 17 61 62

c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA
967 34 04 20

¡¡NUEVA APERTURA!! **ALICANTE**
c/Alicante, 94 - "C.C. SAN VICENTE" L-28
03690 SAN VICENTE DEL RASPEIG (ALICANTE)

BADAJOZ
c/Pedro Callejo Alonso, S/N - 06004 BADAJOZ
924 25 22 12 EMAIL: badajoz@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES
93 894 20 01

c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES 93 892 33 22

Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800
VILANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA"
11100 SAN FERNANDO 956 59 16 68

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS
942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es

CÓRDOBA
c/Llanete de San Agustín, 1
14900 LUCENA 957 51 52 74

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
958 80 41 28

GUADALAJARA
Avenida Castilla, 18F - 19002 GUADALAJARA
949 22 94 96 EMAIL: guadalajara@gameshop.es

¡¡NUEVA APERTURA!! **GUIPUZCOA**
c/Prim, 8 - 20006 DONOSTIA-SAN SEBASTIÁN
EMAIL: donostia@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1
23700 LINARES 953 65 74 00

LAS PALMAS
c/Juan de Bethencourt, S/N "C.C. AULAGA" L-18
35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) 928 546 122

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

LLEIDA
c/Trinitaris, 4 Bajo - 25001 LLEIDA
973 200 499 EMAIL: lleida@gameshop.es

¡¡NUEVA APERTURA!! **MÁLAGA**
c/Alcalde Manuel Reina - Edificio Irene III Bajo - 29700 VÉLEZ
952 50 19 79 EMAIL: velez@gameshop.es

MURCIA
c/Arquitecto Emilio Piñero, 10 - 30001 MURCIA
968 90 43 84 EMAIL: murcia@gameshop.es

c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA
968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es

Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PUERTO MAZARRÓN 968 15 40 05

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS
977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600 TALAVERA DE LA REINA
925 81 66 94 EMAIL: talavera@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es







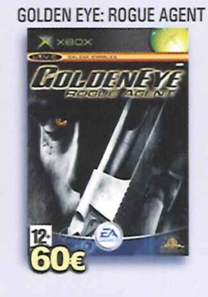
- XBOX + NINJA GAIDEN — 169€
- XBOX + 2 CONTROLLER-S + DVD KIT + PRO EVOLUTION SOCCER 4 — 199€
- XBOX CRYSTAL + 2 CONTROLLER-S + HALO 2 — 199€
- XBOX POWER PACK (2 CONTROLLER + DVD KIT) + DAKAR2 ó GLADIATOR + DVD LAS DOS TORRES — 179€







- XBOX CONTROLLER — 39€
- XS PAD CONTROLL — 29€
- ADAPTADOR RF — 25€
- BERETTA 92 FS 50/60/100 Hz — 54€
- CABLE SCART ADV. SALIDA ÓPTICA — 29€
- XBOX LIVE S. KIT — 59€
- DVD KIT XBOX — 29€
- 5.1 4GAMERS — 99€
- XBOX COMMUNIC. — 29€


- CALL DUTY FINEST HOUR — 59€
- DEAD OR ALIVE ULTIMATE — 59.95€ (PRECIO RESERVA 56.95€)
- FORZA MOTORSPORTS — 59.95€ (PRECIO RESERVA 56.95€)
- GHOST RECON 2 — 59€
- GOLDEN EYE: ROGUE AGENT — 60€
- HALO 2 — 59€ (+XBOX LIVE SK: 69€)








- KING OF FIGHTERS 00/01 — 29€
- MIDNIGHT CLUB 3 DUB ED. — 59.95€ (PRECIO RESERVA 56.95€)
- NEED FOR SPEED UNDER. 2 — 60€
- PRO EVOLUTION SOCCER 4 — 59€
- PRINCE OF PERSIA 2 — 59€
- STAR WARS KOTOR 2 — 59€ (PRECIO RESERVA 56.95€)












- BURNOUT 3 — 60€
- BLINX 2 — 39€
- CRASH TWINSANITY — 59€
- CSI — 29.95€ (HAZ TU RESERVA)
- FABLE — 59€
- FIGHT CLUB — 59€
- FIFA FOOTBALL 2005 — 60€ (+XBOX LIVE SK: 69€)
- FLATOUT — 59€
- GUILTY GEAR X2 — 39€
- KING ARTHUR — 59.95€ (HAZ TU RESERVA)
- LA TERCERA EDAD — 60€
- LEISURE SUIT LARRY — 59€
- LEMONY SNICKET — 44.95€
- LOS INCREÍBLES +LIBRETA LENTICULAR — 59€
- MEN OF VALOR — 59€
- METAL SLUG 3 — 35€




- MORTAL KOMBAT D. — 59€
- NBA LIVE 2005 — 60€
- PLAYBOY MANSION — 44.95€ (HAZ TU RESERVA)
- SHREK 2 — 44€
- SONIC HEROES — 29€
- SPIDERMAN 2 — 44€
- SPYRO HERO'S TAIL — 44€
- ESPANTATIBURONES — 59€








- SVC CHAOS — 29.95€ (HAZ TU RESERVA)
- T.HAWK UNDER. 2 — 59€
- UEFA CHAMPIONS — CONS. (HAZ TU RESERVA)
- LOS URBZ — 60€
- WORMS FORTS — 59€
- XMEN LEGENDS — 59€
- X-2 WOLVERINE R. — 29€
- YUGIOH! OCASO DESTINO — 59€

SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES